В начале времён.
Жрецы унификационистской церкви верят, что вселенная была создана богами в невиданной силе взрыве материальной и магической природы. Учёные полагают, что в далёких, более древних галактиках, бесчисленные цивилизации видели свой рассвет и закат задолго до того, как в галактике Змеиный Глаз появилась жизнь – что, по оценкам учёных, произошло около пяти миллиардов лет тому назад. Жрецы также учат, что боги засеяли планеты семенами жизни, которые дали похожие всходы на бесчисленных разных планетах, населённых сейчас одни и теми же расами людей, эльфов, карлов, орков, половинчиков, гномов, но и многих других, и благодаря богам же эти расы говорят на одних и тех же языках и даже пользуются одинаковыми алфавитами.

Древние.
Руины древних цивилизаций, разбросанные по множеству планет, говорят исследователям о том, что ещё до того, как первый эльф увидел свет, а первый дракон эволюционировал из рептилии, в галактике Змеиный Глаз существовали межзвёздные цивилизации, исчезнувшие давным-давно, оставив после себя лишь руины. Сауриане и атланты утверждают, что именно они – наследники тех древних цивилизаций, и они сохранили легенды о том, как в ушедшие эпохи они покоряли космос, сражаясь друг с другом и с ужасами Тёмной Зоны. Но, скорее всего, они лишь одни из многих древних цивилизаций, остальные из которых сгинули, не оставив потомков.

Эпоха волшебных кормил и потом.
Звёзды всегда манили обитателей планет, и ещё до изобретения первой ракеты космическое пространство бороздили корабли, приводимые в движение магией. С помощью этих кораблей их создатели объединяли планеты в первые после древних межзвёздные империи, познавали мир и воевали друг с другом. Но только технологический прогресс открыл дорогу к звёздам для масс, а не только для могущественнейших из волшебников. При встрече металлических ракет с деревянными волшебными кораблями у последних, конечно, не было ни единого шанса. Однако, технологический прогресс без магии позволял достигнуть ближайших планет, но не двинуться дальше – лишь магия могла преодолеть предел, поставленный Теорией Относительности – дать возможность путешествовать быстрее скорости света. Лишь те цивилизации, что овладели секретами как технологии, так и магии, могли покорить галактику.

Звёздная Лига и унификационистская церковь.
Рано или поздно цивилизации, вышедшие в космос, должны были встретиться. И, когда это произошло, по инициативе гномов с планеты Аранал было создано надгосударственное межзвёздное правительство, получившее название Звёздной Лиги, созданной для общего процвеания разумных рас галактики. Конечно, были те, кто отказался вступать в Лигу, были войны между членами Лиги, но они не смогли расколоть Лигу на части. На протяжении тысячелетий Звёздная Лига процветала...
Разумеется, во время самого первого контакта, когда раса галактики

обнаружили, что другие расы поклоняются другим богам, они не могли не задатся вопросом: почему так, и чьи боги – истинные боги? Было поломано много копий теологами, были религиозные войны, прежде чем на планете Майра объявился пророк по имени Назуит. Он утверждал, что всё многообразие божеств, почитаемых обитателями галактики, есть лишь разные лики одного великого пантеона из двенадцати богов: Отца, Матери, Судии, Воителя, Любящей, Торговца, Кузнеца, Мага, Обманщика, Повелителя Бурь, Жнеца и Разрушителя. И не сразу, но обитатели галактики вняли словам Назуита и обратились в новую веру, которая была названа унификационизмом. Символ унификационистской церкви – галактика с двенадцатью спиральными рукавами – можно было видеть даже там, где не реяли знамёна Звёздной Лиги. Даже такие существа, как драконы, всегда смотревшие на гуманоидов свысока, обратились в унификационизм.

Тёмная Зона.
В галактике Змеиный Глаз есть одно место, запретное для полётов для всех рас – гигантская туманность, известная как Тёмная Зона. Почти ни один корабль исследователей, отправившихся туда, не возвращался назад, а те, что возвращались, рассказывали о враждебных мирах, где никогда не светит солнце, населённых отвратительными чудовищами.
Первая экспедиция в Тёмную Зону была предпринята обитателями планеты Ириндул III – и ни один корабль из той экспедиции не вернулся назад, зато вместо них из Тёмной Зоны вышла армада кораблей, несших экипажи из отвратительных созданий, названных пожирателями разума. Армада уничтожала всех на своём пути, оставляя в живых лиш немногих, кому была уготована участь рабов, и лишь ценой большой крови пожиратели были остановлены. С тех самых пор расы, сформировавшие Звёздную Лигу, запретили себе приближаться к Тёмной Зоне. Однако, этот запрет то и дело нарушается – неизвестность манит безумцев. Вновь и вновь пожиратели посылают свои ответные экспедиции, и каждый раз их приходится останавливать ценой больших усилий.

Возвышение драконов.
Драконы существовали на многих планетах, входивших в Звёздную Лигу, но тогда они были существами редкими и замкнутыми. Однако, по мере того, как высокотехнологичные цивилизации подминали под себя всё большие части своих планет, драконам стало всё труднее продолжать своё замкнутое существование. Многие драконы решились оставить свои логова и интегрироваться в общество Лиги. Благодаря своей силе, своему магическому дару и своему богатству, многие драконы оказались на высоких постах на своих планетах, а некоторые создавали свои карманные империи. Но с развитием межпланетных перелётов драконы узнали, что их не так мало во вселенной, и они начали объединяться. А объединяясь, драконы становились всё сильнее, что не понравилось многим «низшим» расам. Недовольство вылилось в открытое противостояние, но из него вышли победителями драконы. Звёздная Лига была побеждена.
Золотой дракон по имени Хелорн основал королевство металлических драконов, названное им Квесемет или Золотое королевство. Но цветные

драконы не пожелали присоединяться к металлическим, и синий дракон Лазалий основал своё королевство Асамет или Железное королевство. Не столько из желания служить Лазалию, сколько из страха перед мощью Квесемет цветные драконы присоединились к Железному королевству. В течение полутысячи лет два королевства противостояли друг другу, подминая под себя остатки Звёздной Лиги.

Война и мир.
Противостояние Квесемет и Асамет не могло рано или поздно перерасти в войну, и это случилось. Война длилась более двухсот лет, и на ней гибли целые миллиарды разумных существ, целые континенты превращались в безжизненные пустыни. Но самой ужасной была катастрофа, произошедшая с планетой Крелис, превращённой секретным оружием Квесемет в облако астероидов. Пространственный разлом, возникший на месте детонации неизвестного оружия, сделал целую звёздную систему непригодной для жизни. Сами металлические драконы ужаснулись того, что они сделали, стало ясно, что в этой войне, если она будет продолжаться, драконы уничтожат самих себя, и король Хелорн предложил цветным драконам мир на следующих условиях: он предложил объединить Квесемет и Асамет в единую империю, где бы все десять великих герцогов драконьих домов правили бы по очереди, сроком в тысячу лет. Цветные драконы, которые тоже поняли, что эта война приведёт к их уничтожению, согласились. На планете Сайон III на которой ранее было подписано соглашение о создании Квесемет, было подписано соглашение о создании Империи драконов, и Сайон III, переименованная в Драконис Прайм, стала столицей империи.

Восход Красной Эры.
Пять тысяч лет металлические драконы правили империей, сменяя друг друга, и империя процветала под их властью. Но подошёл срок, и медрый дракон Куприк должен был уступить трон самому жестокому из всех цветных драконов – красному дракону Меззенбоуну. Многие предсказывали, что восцарение Меззенбоуна будет концом империи... так же, как они предсказывали конец империи пять раз до этого и ещё много-много раз. Но Меззенбоун не стал ни объявлять себя пожизненным императором, ни распускать Имперский Совет, ни делать что-то ещё из того, чего от него со страхом ожидали. Он направил свои усилия в другое русло: он издевательски отдал совещательный пост представителя Эльфийской Нации в Имперском Совете тёмным эльфам, он укоплектовал ими же свежесозданный Специальный Отдел Имперской Полиции, он начал невиданную экспансию во Внешнее Пространство и для этого впервые со времён Войны Драконов объявил воинский призыв, и многое другое, менее заметное. Однако, все это ненамного изменило посведневную жизнь рядовых имперских граждан и империя, казалось, продолжала процветать... Но с каждым годом процветание шаг за шагом, капля по капле сменялось тиранией.

Новая война
Тысячелетие правления Меззенбоуна подходило к концу, и многие уже надеялись на то, что он и в самом деле уйдёт со своего трона с миром. Но

этого не случилось. В 5985 году Эры Драконов, то есть за 15 лет до предполагаемой передачи власти следующему императору, столицы металлических драконов на их Тронных Мирах в один день были уничтожены магитеховыми зарядами. Меззенбоун не собирался расставаться с властью – всё тысячелетие своего правления он готовился к тому, чтобы сокрушить дома Квесемет.
Однако, всё пошло не так, как планировал Меззенбоун. Он намеревался уничтожить металлических драконов одним ударом, но не сумел полностью скрыть от них свои приготовления. В момент уничтожения Тронных Миров великие герцоги во главе с королём Хелорном уже давно были на заранее подготовленных новых Тронных Мирах. Войну не удалось выиграть одним ударом. Так началась вторая Война Драконов.
И вновь всё пошло не по плану, когда после начала войны заявила о себе третья сила. Восстание – мощнейшая повстанческая группировка, существовавшая ещё до создания Империи Драконов. Те, кто считал, что власть драконов нужно свергнуть, какими бы добрыми и мудрыми они ни наывали себя. Те, кто присоединился к ним потому, что не хотел умирать ни за каких драконов. Те, кто увидел в новой Войне Драконов шанс свергнуть и металлических, и цветных драконов. Те, кто просто хотел независимости от драконов. Так в Войне Драконов появилась третья сторона.
Сейчас три воюющие стороны застыли в шатком равновесии, свигающемся то в одну, то в другую сторону. Может быть, именно персонажи игроков станут теми, кто переломит ход войны и принесёт победу одной из сторон?

Квесемет, Золотое Королевство.
Металлические драконы всегда были мудрыми и справедливыми правителями – но лишь по меркам драконов. Для них, как и для всех драконов, абсолютно чужда мысль о том, чтобы позволить смертным расам жить, как им живётся, без власти «мудрых» драконов. Однако же, бесчисленное множество людей сражается сейчас под знамёнами Квесемет.
Золотое Королевство понесло значительный урон в первые дни Войны Драконов, но во многом это была сознательная жертва, к которой королевство долго и тщательно готовилось – и которую успешно пережило. Гораздо более сильным ударом по Квесемет стало восстание, в результате которого эльфы и карлы решили потребовать себе независимости. Эльфийская Нация и Дварфийское Содружество до сих пор готовы помочь своим бывшим покровителям-драконам, но в не меньшей степени они готовы поддержать и Независимых. Но многие другие расы поддерживают Квесемет безусловно.

Асамет, Железное Королевство.
В отличие от своих металлических собратьев, цветные драконы никогда не пытались изображать из себя справедливых и мудрых правителей – они всегда были откровенными тиранами. Они держали своих подданных в железном кулаке, нещадно эксплуатируя их и высасывая все возможные ресурсы из подвластных им планет. Но с началом второй Войны Драконов это ударило по ним: многие их подданные примкнули к Восстанию. За тысячу лет своего правления Меззенбоун сделал всё, чтобы усилить себя и своих союзников относительно Квесемет, но сейчас он не контролирует добрую

треть своих владений. Лишь злые по природе расы, такие как орки, тёмные эльфы, гоблины и огры и некоторые люди служат Асамет по доброй воле.
На самом деле, далеко не все великие герцоги домов Асамет поддерживали стремление Меззенбоуна остаться у власти навечно, но он избавился от таких задолго до начала Войны Драконов руками своих наёмных убийц.

Независимые Миры.
Так назвали себя те, кто присоединился к Восстанию и провозгласил свою независимость от обоих драконьих королевств. Если считать вместеи с теми, кто поддерживает «и наших, и ваших», то есть и Восстание и одно из драконьих королевств – обычно это Квесемет – то союз Независимых Миров по размерам не уступает любому из драконьих королевств – точнее, тому, что от них осталось. А тех, кто готов предать своих драконьих хозяев, если Восстание победит, и наоборот, не так мало, причём такие есть и среди подданных Асамет. А есть и такие, кто восстал против драконов, но не присоединился ни к кому – как орки Галинакских Пределов. Тем не менее, Независимые Миры не имеют военной мощи драконьих королевств, но пока их спасает в основном то, что Квесемет и Асамет пока заняты друг другом.

Ушедшие.
Во время правления Меззенбоуна нашлось немало тех, кто бежал от его тирании во Внешнее Пространство. Бежали единицы, бежали десятки, бежали сотни и бежали тысячи, бежали так далеко, чтобы в ближайшую тысячу лет Империя Драконов не добралась до них. Но теперь, по прошествии тысячи лет, исследователи Внешнего Пространства – а его исследования отнюдь не прекратились с войной – всё чаще находят потомков тех ушедших, иногда построившими во Внешнем Пространстве небольшие межзвёздные империи. Не могут ли Ушедшие стать джокером в колоде, который неизвестно как сыграет?

Конец близится?
Всё чаще и чаще слышны голоса самозваных пророков, предрекающих, что вторая Война Драконов будет последней битвой Добра и Зла и последним событией в жизни галактики как таковой. И глядя на то, какое оружие используется в этой войне, многие им верят. Говорят, что ангелы и демоны из глубин Астрала являются на поле брани, а невообразимые ужасы зашевелились в глубинах Тёмной Зоны. Погибнет ли цивилизация во всесжигающем магическом огне войны? Только время покажет...

Персонажи «Звёзд драконов» создаются по базовым правилам «Дневника авантюриста». В этой главе будут изложены новые и изменённые правила для создания персонажа.

Типажи

Герои мира «Звёзд драконов» разнообразны, но здесь перечислены наиболее характерные для этого мира типажи героев.

Ас-истребитель

Множество опытных пилотов-истребителей служит во флоте всех трёх сторон или скитается по галактике на своих кораблях, зарабатывая на жизнь наёмничеством. Нередко одна-единственная торпеда, положенная в цель, решала исход сражения. Пилотам благоволит Фортуна – в «собачьей свалке» им часто приходится полагаться только на неё.
Рекомендуемые расы: человек, гном, полурослик, першала, соулмех, тёмный эльф, эльф.
Рекомендуемые навыки: Азартные игры, Вождение, Информатика, Ремонт, Стрельба.
Рекомендуемые изъяны: Герой, Заносчивость, Самоуверенность.
Рекомендуемые черты: Ас, Везение, Привычен к гравитации.

Био-псион

Все стороны в Войне Драконов используют био-псионов – людей с кристаллическими имплантами, дающими обычным людям псионические способности. Процедура превращения обычного человека в био-псиона стоит немалых денег, и био-псионы остаются в долгу у своих хозяев до конца жизни, хотя некоторым удаётся долгой службой заслужить свободу или сбежать от своих хозяев – но последние потом вынуждены скрываться до конца своих дней.
Рекомендуемые расы: человек, дварф, гном, гоблин, огр, орк, полурослик, полуорк, полуэльф, соулмех, тёмный эльф, эльф.
Рекомендуемые навыки: Внимание, Драка, Маскировка, Псионика, Стрельба, Уличное чутьё.
Рекомендуемые изъяны: В розыске, Долг, Клятва.
Рекомендуемые черты: Менталист, Мистический дар (псионика).

Варвар

Даже во время войны Королевская Исследовательская Служба и экспедиционные силы Легионов продолжают присоединять к владениям своих хозяев всё новые миры, и жители диких миров оказываются в джунглях из стали и стекла на планетах того, что раньше было Империей Драконов. Будь это выходцы с планет, переживавших каменный век или эпоху пара, им нелегко найти себе место в новом мире.
Рекомендуемые расы: человек, дварф, гном, гоблин, огр, орк, полурослик, полуорк, полуэльф, тёмный эльф, эльф.
Рекомендуемые навыки: Верховая езда, Внимание, Выживание, Выслеживание, Драка.
Рекомендуемые изъяны: Жажда крови, Кривые руки, Невежда, Неграмотность, Чужак.
Рекомендуемые черты: Берсекр, Верный зверь, Глоток мужества, Егерь, Именное оркужие, Круговой удар, Убийца великанов, Укротитель.

Волшебник
Долгое время те, кто владел магией благодаря обучению, а не дару, считался в Империи Драконов магами второго сорта, но теперь волшебники получили возможность завоевать себе место под звёздами. Благодаря долгому обучению, они владеют не только магическими заклинаниями, но и знаниями в самых различных областях.
Рекомендуемые расы: человек, атлант, гном, доппель, кваста, полуэльф, тарн идоун, тёмный эльф, элет, эльф.
Рекомендуемые навыки: Знание, Колдовство, Расследование.
Рекомендуемые изъяны: Болезненность, Плохое зрение, Старость.
Рекомендуемые черты: Мистический дар (магия), Учёный, Чародей.

Вольный капитан
Торговцы, контрабандисты, пираты, исследователи – вольные капитаны бывают любыми из этих людей, а иногда и всеми ими одновременно. С началом новой Войны Драконов и появлением новых космических государственных границ многие вольные капитаны решили, что наступило время их расцвета. Они обмениваются грузами между желающими с разных воюющих сторон или нападают на космические линии снабжения врагов тех, кто им платит – а те, кто вчера был их врагом, завтра могут оказаться их нанимателем.
Рекомендуемые расы: человек, гном, дварф, першала, полурослик, полуэльф, сиаррец, тёмный эльф, эльф.
Рекомендуемые навыки: Азартные игры, Вождение, Запугивание, Провокация, Стрельба, Убеждение.
Рекомендуемые изъяны: В розыске, Жадность.
Рекомендуемые черты: Ас, Богатство.

Дипломат
Несмотря на то, что в галактике бушует война, а может быть, именно поэтому, дипломаты не остаются без работы на остатках Империи Драконов. Они договариваются о временных союзах, подписывают торговые договоры и подкупают врагов.
Рекомендуемые расы: человек, гном, доппель, полурослик, полуэльф, сиаррец, ульб, эльф.
Рекомендуемые навыки: Внимание, Расследование, Убеждение, Уличное чутьё.
Рекомендуемые изъяны: Пацифизм, Перестраховщик, Трусость.
Рекомендуемые черты: Железная воля, Полезные связи, Харизматичный.

Драконокровный
Люди, в чьих жилах течёт кровь драконов, являются низшей ступенью аристократии Квесемет и Асамет (высшей, разумеется, являются драконы). Высшие из этих низших из высших – полудраконы, потомки браков драконов и смертных, а ниже них стоят драконокровные чародеи, в чьих жилах драконьей крови меньше, но кто владеет благодаря своим драконьим предкам магией. Разумеется, сейчас драконокровные аристократы сражаются за королевства своих отцов, хотя некоторые полудраконы – очень немногие – присоединились к Восстанию.

Рекомендуемые расы: полудракон, человек, гном, дварф, орк, полурослик, саурианин, тёмный эльф, эльф.
Рекомендуемые навыки: Запугивание, Провокация, Убеждение, Чародейство.
Рекомендуемые изъяны: Заносчивость, Самоуверенность.
Рекомендуемые черты: Аристократ, Мистический дар (драконокровное чародейство), Харизматичный.
Важно! Драконокровный аристократ должен иметь черту Мистический дар (драконокровное чародейство), если он не является полудраконом.

Друид
Немного осталось планет, нетронутых техническим прогрессом, и члены Общества Друидов стремятся к тому, чтобы это число не стало ещё меньше, и чтобы индустриальные планеты не отравляли себя смогом и ядовитыми отходами. На стороне неумолимого технического прогресса – все государственные машины, но на стороне друидов – сама мать-природа.
Рекомендуемые расы: человек, полуэльф, сатони, саурианин, эльф.
Рекомендуемые навыки: Верховая езда, Выживание, Гармония, Знание (биология или планетология), Лечение, Убеждение.
Рекомендуемые изъяны: Дурной характер, Клятва, Кривые руки, Пацифизм, Причуда.
Рекомендуемые черты: Верный зверь, Егерь, Мистический дар (друидизм), Укротитель.

Исследователь
Пока на осколках Империи Драконов бушует война, исследования Внешнего Пространства не прекращаются: исследователи ищут там союзников для участников войны, ищут Ушедших и тайны прошлого. Нередко им приходится работать на опережение своих врагов, которые ищут того же самого во Внешнем Пространстве.
Рекомендуемые расы: человек, орк, полурослик, полуорк, полуэльф, сатони, саурианин, эльф.
Рекомендуемые навыки: Верховая езда, Внимание, Вождение, Выживание, Выслеживание, Драка, Маскировка, Стрельба.
Рекомендуемые изъяны: Верный друг, Любопытство.
Рекомендуемые черты: Верный зверь, Егерь, Меткий выстрел, Снайпер, Укротитель.

Магитехник
Соединение магии и технологии – то, что позволяет межзвёздным государствам существовать как таковым, и магитехники были, есть и будут востребованы всегда и везде. Умение собрать из подручных материалов магитехнический артефакт нигде не бывает лишним.
Рекомендуемые расы: человек, гном, дварф, кваста, соулмех, тарн идоун, элет.
Рекомендуемые навыки: Знание, Информатика, Магитех, Ремонт.
Рекомендуемые изъяны: Любопытство, Перестраховщик, Плохое зрение, Трусость.
Рекомендуемые черты: Золотые руки, Изобретатель, Мастер на все руки, Мистический дар (магитех), Народный умелец, Учёный.

Монах
Многочисленные монастыри разбросаны по Империи Драконов, и в них живут и тренируются монахи – мастера боевых и мистических искусств. Традиции их орденов

уходят в далёкое прошлое, во времена ещё до изобретения первой ракеты. Сейчас, когда началась война, многие монахи решают выйти из стен своих монастырей в большой мир и сражаться.
Рекомендуемые расы: человек, доппель, полуорк, полуэльф, ретланин, цалоки, эльф.
Рекомендуемые навыки: Выживание, Драка, Знание, Лечение, Маскировка, Убеждение.
Рекомендуемые изъяны: Аскет, Клятва, Кодекс чести, Кривые руки, Невежда, Пацифизм.
Рекомендуемые черты: Мастер боевых искусств, Менталист, Мистический дар (псионика), Тяжёлая рука.

Паладин
Рыцари Двенадцати богов прежде были верными защитниками Золотого Королевства, да и сейчас большей частью остаются ими, но сейчас многие рыцари примкнули к Восстанию, возродив ушедшую, казалось, в прошлое традицию драконоборчества. В любом случае, их плазменные мечи несут смерть всем, кто угрожает добрым и невинным.
Рекомендуемые расы: человек, дварф, полудракон, полуорк, полуэльф, эльф.
Рекомендуемые навыки: Внимание, Вождение, Выживание, Драка, Лечение, Маскировка, Стрельба, Убеждение.
Рекомендуемые изъяны: Верный друг, Герой, Клятва, Кодекс чести, Упрямство.
Рекомендуемые черты: Воин света, Избранный, Именное оружие, Мистический дар (чудеса), Смелость.

Плут
Вор, шпион, наёмный убийца, хакер – кем бы ни был плут, ему есть где разгуляться на осколках Империи Драконов. Шпионы добывают информацию для своих хозяев, стараясь приблизить их победу, хакеры пытаются разрушить то, что осталось от могучей империи, изнутри, убийцы работают на воюющие стороны, убивая их врагов за плату, а воры просто используют новые государственные границы как убежища в промежутках между вылазками за добычей.
Рекомендуемые расы: человек, доппель, полурослик, полуэльф, тёмный эльф, эльф.
Рекомендуемые навыки: Взлом, Внимание, Выслеживание, Маскировка, Уличное чутьё.
Рекомендуемые изъяны: В розыске, Жадность, Любопытство, Не существует.
Рекомендуемые черты: Акробат, Вор, Убийца.

Священник
Служители Двенадцати богов всегда играли важную роль в жизни Империи Драконов, но сейчас в Унификационистской Церкви нет единства: одни священники пытаются восстановить единство Империи, тогда как другие сражаются на одной из сторон, а третьи перешли в Дуалистическую Ересь. Тем не менее, до сих пор миллиарды людей слушают каждое слово священников.
Рекомендуемые расы: человек, гном, дварф, полурослик, полуэльф, ульб, эльф.
Рекомендуемые навыки: Вера, Знание (теология), Лечение, Убеждение.
Рекомендуемые изъяны: Клятва.
Рекомендуемые черты: Железная воля, Мистический дар (чудеса), Харизматичный, Целитель.

Солдат
Идёт война, и, разумеется, ни одна профессия не востребована так, как профессия солдата, будь то кадровый военный сражающейся армии или наёмник, меняющий нанимателя как перчатки.
Рекомендуемые расы: человек, агнакс, дварф, огр, орк, першала, полуорк, полуэльф, ракашан, тёмный эльф, эльф.
Рекомендуемые навыки: Внимание, Вождение, Выживание, Драка, Запугивание, Маскировка, Провокация, Стрельба.
Рекомендуемые изъяны: Верный Друг, Жажда крови, Клятва.
Рекомендуемые черты: Крепкий орешек, Меткий стрелок, Рок-н-ролл!, Стальные нервы, Твёрдая рука.

Чёрный рыцарь
Противоположность паладинам, чёрные рыцари служат Двенадцати Тёмным. Они – длань тёмных богов и элита армии Асамет, несущая смерть и разрушение и гибель всему благому.
Рекомендуемые расы: человек, огр, орк, полудракон, полуорк, тёмный эльф, элет.
Рекомендуемые навыки: Внимание, Вождение, Выживание, Драка, Запугивание, Маскировка, Стрельба.
Рекомендуемые изъяны: Жажда крови, Клятва.
Рекомендуемые черты: Воин тьмы, Избранный, Именное оружие, Мистический дар (чудеса).

Расы

Галактика Змеиный Глаз населена великим множеством сказочных и фантастических рас, к которым могут принадлежать персонажи игроков. Эти расы перечислены ниже.

Распространённые расы:

Люди
Самая короткоживущая, самая распространённая, самая легко адаптирующаяся и самая разнообразная раса галактики. Люди не обладают врождёнными талантами к чему бы то ни было, как другие расы, но хорошо осваивают любую сферу деятельности. Людей можно найти по любую сторону фронта и в составе любой фракции.

- Гибкость: люди начинают игру с одной дополнительной чертой.

Гномы
Низкорослые существа с большими носами и бородами без усов у мужчин. Изначально они, подобно дварфам, жили в подземных пещерах, но сейчас их можно встретить где угодно. Гномы отличаются любовью к хорошей шутке и любопытством. Они одинаково хорошо способны как к магии, так и к науке – практически каждый гном является учёным в какой-то области.
Гномы прекрасно чувствовали себя в составе Империи Драконов, и в Войне Драконов они держат аполитичный нейтралитет: Гномья Коммерческая Гильдия, поддерживающая одновременно Квесемет и Восстание, является скорее торговым, чем политическим образованием.

- Умный: гномы начинают игру со Смекалкой d6, а не d4.
- Низкорослый: рост гномов редко превышает 1,2м, и гномы получают -1 к Стойкости и -1 к размеру.
- Талантливый: гномы получают черту Мистический дар (магия или магитех), либо d8 в навыке Ремонт, либо d6 в любых двух Знаниях.

Дварфы
Низкорослые, коренастые и крепкие существа, прирождённые шахтёры, прекрасно адаптировавшиеся к жизни в космосе. Дварфы не сильны в магии, но обладают талантом к технологии и магитеху. Когда-то Дварфийское Содружество было уничтожено в войне с орками, и выжившие дварфы присоединились к Квесемет, приняв имя Дварфийской Диаспоры. Многие дварфы до сих пор сохранили верность своим драконьим хозяевам, но немало и тех, кто примкнул к Восстанию, желая возродить Дварфийское Содружество.

- Стойкий: дварфы отличаются большой крепкостью тела и выносливостью. Они начинают игру со значением Выносливости d6, а не d4.
- Медленный: дварфы медленно бегают, и их Шаг равен 5, а в качестве кубика бега используется d4.
- Тепловидение: дварфы могут видеть в инфракрасном диапазоне, что помогает им ориентироваться в их родных подземных тоннелях. Они получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей (округляется вниз).

Полурослики

Низенькие ловкие существа с курчавыми волосами тёмных цветов и без растительности на лице. Не выделяясь богатырской силой, полурослики отличаются неиссякаемым оптимизмом и изрядной долей хитрости, помогающим им справляться с противниками много крупнее себя. В Империи Драконов полурослики жили и не тужили, держась в стороне от перемен, но с началом Войны Драконов им пришлось выбирать, чью сторону принять. Однако, хотя многие выбрали сторону Квесемет или Восстания, столь же многие проджолжают пытаться держать нейтралитет.

- Неунывающий: полурослики начинают игру со значением Характера d6.
- Низкорослый: рост полуросликов редко превышает 1,2м, и они получают -1 к Стойкости и -1 к размеру.
- Удачливый: полурослики получают дополнительную фишку в начале каждой игровой сессии. Эта особенность может сочетаться с чертами Везение и Везение+.

Полудраконы

Дети от браков драконов и смертных, аристократия Квесемет и Асамет. В зависимости от того, сколько в них драконьей крови, они могут быть как полностью покрытыми чешуёй существами с рептильими мордами, так и отличающимися от рас своих смертных родителей только отдельными драконьими признаками вроде хвоста, участков чешуи, крыльев и рогов. Разумеется, большинство из них сейчас сражается на стороне своих драконьих родителей, но немало и тех, кто не был признан своими родителями-драконами, и потому примкнул к Восстанию.

- Драконья кровь: полудраконы получают при создании персонажа одну из следующих черт: Аристократ, Мистический дар (драконокровное чародейство) или любую черту драконьей крови.

Полуорки

Потомки орков и людей – обычно человеческих женщин, изнасилованных орками – или орков или людей и других полуорков. Обычно и орки и люди смотрят на полукровок свысока, поэтому полуоркам всегда трудно найти себе место под звёздами, но они продолжают пытаться. Сейчас полуорков можно найти по любую из сторон фронта.

- Сильный: полуорки начинают игру с Силой d6, а не d4.
- Чужак: другие расы не доверяют полуоркам, и те получают -2 к Харизме.
- Тепловидение: полуорки видят в инфракрасном диапазлоне, и штрафы к проверкам атаки в сумерках или темноте уменьшаются для них вдвое.

Полуэльфы

Потомки от браков людей и эльфов или двух полуэльфов – с расцветом космической эры их стало значительно больше. В отличие от полуорков, полуэльфы не имеют такой плохой репутации и легко находят своё место под звёздами. У полуэльфов нет своих планет и никогда не было своих государств – они живут среди представителей других рас. Сейчас полуэльфы сражаются на стороне Квесемет или Восстания.

- Прирождённый дипломат: полуэльфы прекрасно ладят с людьми и получают черту Харизматичный.
- Ночное зрение: глаза полуэльфов, как и эльфов, собирают свет подобно кошачьим, и полуэльфы не получают штрафов к проверкам атаки в темноте и сумраке.
- Полукровка: всё же расы родителей часто смотрят на полуэльфов свысока, и полуэльфы получают -2 к Харизме при общении с людьми и эльфами.

Соулмехи

Учёным Империи драконов не удалось создать полноценный ИИ, но в империи всё же существуют разумные машины – соулмехи. Соулмех – это механическое гуманоидное тело, содержащее в себе магический кристалл с душой разумного существа, погибшего по какой-то причине и воскрешённого в таком виде. Разумеется, это непростая и недешёвая операция: соулмехами становятся либо богатые люди, пытающиеся таким способом избежать смерти, либо те, кто по счастью или несчастью для себя оказался в долгу у сильных мира сего – в долгу, который крепче смерти.

- Компьютеризированный мозг: новые электронные мозги соулмеха работают лучше биологических, и соулмехи начинают игру со Смекалкой d6, а не d4.
- Механизм: конечно же, соулмехи получают свойство Механизм/голем.
- Чужак: живые люди часто не доверяют безэмоциональным соулмехам, и те получают -2 к Харзиме при общении с представителями других рас.
- Тяжёлый: в воде соулмехи легко тонут, получая -4 к проверкам Плавания.
- Цифровой язык: соулмехи способны общаться с роботами напрямую, в двоичном коде.

Эльфы

Высокие, но тонкокостные, изящные грациозные существа с заострёнными ушами и миндалевидными глазами. На своих планетах они предпочитали жить в гармонии с природой, и начало космической эры стало для них тяжёлым испытанием, но эльфы сумели приспособить научный прогресс под своё видение, став первыми (как они утверждают) биотехнологами, что вкупе с их природными магическими способностями сделало их значительной силой в галактике. Даже после поглощения эльфийской империи Империей Драконов голос Эльфийской Нации продолжал оставаться важным... до воцарения Меззенбоуна, который издевательски отдал должность посла Эльфийской Нации в Имперском Совете тёмным эльфам. Многие эльфы бежали из Империи, сейчас же Эльфийская Нация поддерживает как Квесемет, так и Восстание.

- Грациозный: эльфы начинают игру со значением Ловкости d6.
- Кривые руки: эльфы с подозрением относятся к высокотехнологичнвм устройствам и получают одноимённый изъян.
- Ночное зрение: глаза эльфов собирают свет в темноте, подобно кошачьим, и эльфы не получают штрафов к проверкам атаки в темноте и сумраке.

Злые расы:

Гоблины

Низкорослые носатые и лопоухие существа с кожей зелёного, коричневого или близких цветов. Гоблины пользуются презрением со стороны большинства других рас за свою дикость, трусость и вредность: гоблины с трудом находят своё место в цивилизованном обществе иначе как среди дешёвой и неквалифицированной рабочей силы или преступных элементов. Большинство гоблинов рождается в грязи трущоб и в ней же умирает. Презираемые всеми, гоблины плевать хотели на Войну Драконов, хотя некоторые всё же присоединились к армии Асамет в надежде завоевать таким образом себе место под солнцем. Совсем мало гоблинов присоединилось к Восстанию.

- Ловкий: гоблины начинают игру с Ловкостью d6, а не d4.
- Проныра: гоблины начинают игру с навыком Маскировки d8.
- Низкорослый: рост гоблинов колеблется в районе метра, и гоблины получают -1 к Стойкости и -1 к размеру.
- Чужак: никто не любит гоблинов, и они получают -2 к Харизме при общении с представителями других рас.
- Тепловидение: гоблины видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей (округляется

вниз).

Огры
Огромные неповоротливые существа. Огры довольно тупы, но известны своей любовью к мясу разумных существ, за что их не любит почти никто из представителей цивилизованных рас. Армия Асамет использует огров в качестве солдат, и сейчас практически все огры служат в её армии, а немногие оставшиеся работают телохранителями сильных мира сего, пиратских капитанов и криминальных боссов. При заключение контракта огры обычно требуют себя право съедать убитых ими врагов.

- Большой: огры получают +3 к размеру, что означает, что они начинают игру со значением Силы d10 и максимальным её значением d12+3 и имеют +3 к Стойкости. Однако, броня и одежда для огров стоит вдвое дороже.
- Тупой и неповоротливый: повышение значений Ловкости и Смекалки при создании персонажа стоит для огров два очка вместо одного.
- Жажда крови: огры получают одноимённый изъян и стремятся утолить свою жажду человеческой плоти в любом бою.

Орки
Двухметровые существа со сплюснутыми, как свиной пятачок, носами, торчащими изо рта клыками и зелёной или коричневой кожей. Орки – дикие существа, освоившие высокие технологии, но продолжающие считаться варварами. Добро для орка – это когда он убьёт врага и изнасилует его жену, а зло – это когда убьют его и изнасилуют его жену. Орки любят драку и войну, и в космосе их часто можно видеть среди пиратов или солдат. С началом Войны Драконов большинство орков присоединилось к армии Асамет, но некоторые остались в стороне от конфликта, промышляя пиратством.

- Сильный: орки начинают игру с Силой d6, а не d4.
- Большой: средний рост орка превышает 2м, и орки получают +1 к размеру и +1 к Стойкости.
- Кровожадный: орки пользуются дурной репутацией среди других рас, и получают -4 к Харзиме при общении с представителями других рас.
- Тепловидение: орки видят и в инфракрасном диапазлоне, и штрафы к проверкам атаки в сумерках или темноте уменьшаются для орков вдвое.
- Чувствительность к свету: на ярком свету орки получают штраф -2 к проверкам атаки.

Тёмные эльфы
На множестве планет давным-давно случалась одна и та же история: эльфы изгоняли часть своих сородичей в подземелья и проклинали их, и изгнанники начинали поклоняться различным ликам Королевы Паразитов. Изгнанники оставались похожими на эльфов, но приобретали серый или чёрный цвет кожи и седые или снежно-белые волосы. Сами тёмные эльфы усматривают в этом волю и неопровержимое доказательство реальности их богини, именуемой Королевой Паразитов, хотя Унификационистская Церковь отрицает существование этого божества.
В Красную Эру тёмные эльфы были возвышены Меззенбоуном, сформировавшим из них Особый Отдел Имперской Полиции, обладавший неограниченными полномочиями. Сейчас подавляющее большинство тёмных эльфов продолжает служить Меззенбоуну, хотя есть мнение, что они предадут его в случае необходимости. Лишь немногие, кто бежал от своей тоталитарной родни, присоединились к Восстанию или к Квесемет.

- Грациозный: тёмные эльфы начинают игру со значением Ловкости d6, как и их светлые сородичи.
- Кривые руки: как и эльфы вообще, тёмные эльфы непривычны к высоким

технологиям и получают одноимённый изъян.

- Ночное зрение: глаза тёмных эльфов привычны к мраку подземных пещер, и тёмные эльфы не получают штрафов к проверкам атаки в темноте и сумраке, но получают штраф -2 к проверкам атаки на ярком свету.
- Боевая закалка: в обществе тёмных эльфов ты либо быстрый, либо мёртвый, и тёмные эльфы получают одноимённую черту на страте.
- Дурная слава: никто не доверяет тёмным эльфам. Никто, особенно – их светлые родичи. Они получают -2 к Харизме при общении с представителями других рас и -4 – при общении с эльфами.

Экзотические расы:

Авионы

Раса, похожая на людей, но с крыльями и полыми костями, позволяющими авионам летать. Согласно их легендам, когда-то их предки заключили договор с духами воздуха, в результате чего и получили свои крылья, а до этого они были обычными людьми. Легко встроились в галактическую цивилизацию, живя на городах-дирижаблях, парящих в атмосфере планет, или летающих городах над планетами с плотной атмосферой и газовыми гигантами. Психологически похожи на людей, и, подобно им, встречаются по любую из сторон фронта.

- Полёт: авионы могут летать и даже переходить на «бег» в полёте, исходя из значения Шага. Им необходимо 2 клетки Шага для того, чтобы набрать 1 «клетку» высоты.
- Почти как люди: авионы могут выбрать одну бесплатную черту во время создания персонажа.
- Полые кости: авионы получают штраф – 1 к Стойкости.

Агнаксы

Раса инсектоидов с планеты Наллар, на момент прибытия имперских колонистов занятая войной с местными людьми, и спасённая колонистами от тотального уничтожения. При всей чуждости разума агнаксов, понятие благодарности оказалось им не совсем чуждо... хотя на самом деле то, что многие агнаксы с тех пор служили в Имперских Легионах, было условием их спасения. Агнаксы продолжают служить в армиях Квесемет и Асамет до сих пор, хотя далеко не все из них понимают, за что они, собственно, сражаются.

- Агнаксы используют характеристики вайри из «Дневника авантюриста», но не получают штрафов к Харизме при общении с саурианами. По какой-то причине инсектоиды и рептилоиды легко сумели найти общий язык.

Атланты

Загадочные атланты происходят из океанских глубин многих планет, в далёкие времена входивших в их межзвёздную империю. Внешне они похожи на людей, но с серым или ультрамариновым цветом кожи, перепонками между пальцами и жаберными щелями на груди. Их империя ушла в прошлое задолго до того, как первые гномы изобрели ракету, и лишь с расцветом Звёздной Лиги атланты с разных планет узнали о существовании друг друга. В Войне Драконов атланты присоединились к Восстанию, желая возродить свою империю.

- Водный: атланты живут в воде и не могут утонуть или захлебнуться. Их Шаг в воде равен навыку Атлетика или как минимум 6.
- Обезвоживание: атлантам необходимо проводить в воде хотя бы один час в сутки, в противном случае они автоматически получают по одному уровню усталости в течение каждого последующего дня, пока не оказываются при смерти. На следующей день они умирают.

- Развитая цивилизация: атланты превосходят по интеллектуальным способностям большинство обитателей поверхности. Они начинают игру со Смекалкой d6, а не d4.
- Стойкий: высокое давление, присущее их глубоководным домам, делает атлантов гораздо более стойкими, чем большинство обитателей суши. Их Стойкость увеличивается на 1.
- Хладнокровный: атланты хладнокровны, как рыбы, и получают штраф -4 к проверкам Выносливости в холодной среде. С другой стороны, существа с тепловидением не получают преимуществ от своего тепловидения, пытаясь атаковать атлантов при плохом освещении.
- Расовый враг: в глубокой древности атланты воевали с саурианами, и ни одна сторона не забыла о былой вражде. Атланты получают -4 к Харизме при общении с саурианами.

Доппели

Потомки людей и доппельгангеров – существ из Тёмной Зоны, способных менять свой облик чаще, чем перчатки. Доппели – прирождённые шпионы, и многие из них исправно работают на сильных мира сего, но простые люди не доверяют доппелям, и потому те вынуждены скрывать свою истинную природу под чужими личинами. Во времена единства Империи был издан Декрет о Регистрации Доппелей, обязывавший всех доппелей проходить обязательную регистрацию, но многие доппели уклонялись от регистраци. Сейчас доппели продолжают жить среди людей, работая на все три стороны конфликта (иногда одновременно), а есть слухи, что некоторые работают на существ из Тёмной Зоны.

- Меняющий облик: доппели могут менять свой облик, как если бы они обладали силой Маска, но без бросков, траты пунктов силы и ограничений по длительности. Доппели не могут менять таким образом свою одежду и снаряжение, только тело.
- Чужак: никто не доверяет доппелям, и они получают -2 к Харизме при общении с теми, кто знает их истинную природу.

Кваста

Одна из самых причудливых рас галактики, к представителю которой лучше всего подходит определение «чудо в перьях», только у этого чуда есть множество левитирующих отдельно от тела глаз. Кваста были созданы злобоглазами Тёмной Зоны в качестве расы слуг и освобождены драконами... чтобы быть присоединёнными к их империи. Кваста восхищаются драконами независимо от их цветности или металличности, и после начала Войны Драконов многие кваста тщетно пытаются примирить воюющие стороны. Но не меньше и тех, кто служит Асамет или Квесемет... хотя кваста легко могут поменять сторону, на которой они сражаются.

- Технический ум: кваста обладают развитым интеллектом и начинают игру со Смекалкой d6.
- Крылья: кваста умеют летать и даже переходить на «бег» в полёте, исходя из значения Шага. Им необходимо 2 клетки Шага для того, чтобы набрать 1 «клетку» высоты.
- Любопытство: кваста очень любопытны и получают одноименный изъян.
- Причуда: кваста отчаянно комплексуют по поводу своего маленького роста. В конце концов, это несправедливо, что большинство обитателей галактики выше ростом!
- Маленький: кваста получают -1 к размеру и -1 к Стойкости.
- Многоглазый: кваста получают +2 к проверкам Внимания и обладают обзором в 360 градусов.

Першала
Раса людей-кошек, чей родной мир был уничтожен во время первой Войны Драконов, ныне – раса космических бродяг, издавна известных как прирождённые пилоты и великолепные солдаты. Першала издавна служили обоим драконьим королевствам, за что и поплатились уничтожением своего родного мира во время первой Войны Драконов. Многие першала и поныне сражаются в рядах как Квесемет, так и Асамет, некоторые пополнили ряды Ушедших, желая обрести новый дом, а иные примкнули к Восстанию.

- Рождённый за штурвалом: першала бесплатно получают черту Ас.
- Ночное зрение: першала прекрасно видят в темноте, подобно своим кошачьим предкам, и не получают штрафов к проверкам атаки в темноте или сумраке.
- Когти: першала имеют втягивающиеся, как у кошек, когти, наносящие Сила+d6 повреждений в ближнем бою и дающие +2 к проверкам Лазания в любых условиях, исключая отвесные стены.
- Причуда: першала помешаны на двух вещах – скорости и гигиене. Для першала не является чем-то необычным чистить до блеска свой корабль каждый день, принимать ванну три раза в день и менять перчатки ещё чаще (а першала почти всегда носят перчатки), также для них не существует понятия «слишком быстро», но существует очень широкий диапазон «слишком медленно».
- Расовый враг: ракашанов и першала, когда-то бывших подданными ракашанов, связывает долгая вражда. Эти две расы получают штраф – 4 к Харизме при общении друг с другом. Если их не связывает общая цель или же не сковывают цепи закона, представители этих рас бросаются в бой, как только увидят друг друга.

Ракашаны
Как и першала, ракашаны напоминают кошек, но если першала похожи на домашних кошек, предками ракашанов были большие дикие кошки: львы, тигры, леопарды – существует множество субрас ракашанов. Когда-то у них была своя империя, где они правили «низшими» расами во имя своей богини Баст, но она была завоёвана драконами. Воинственные ракашаны на протяжение тысячелетий служили драконам в качестве солдат и офицеров, но после начала новой Войны Драконов многие из них решили, что пора возродить их собственную империю. Однако же, некоторые ракашаны продолжают служить в войсках Асамет, в армии Квесемет их гораздо меньше.

- Ловкий: ракашанам присуща кошачья грация их дальних предков. Они начинают игру с Ловкостью d6 вместо d4.
- Кровожадный: ракашаны очень жестоки по отношению к своим врагам, они редко берут пленников и не брезгуют расправой с безоружными. Поэтому ракашаны получают штраф – 4 к Харизме при общении с более «цивилизованными» расами.
- Расовый враг: ракашанов и першала, когда-то бывших подданными ракашанов, связывает долгая вражда. Эти две расы получают штраф – 4 к Харизме при общении друг с другом. Если их не связывает общая цель или же не сковывают цепи закона, представители этих рас бросаются в бой, как только увидят друг друга.
- Когти: ракашаны наделены убирающимися когтями, наносящими урон Сила +d6 и дающими преимущество +2 к навыку Лазанье в любых условиях за исключением отвесных поверхностей.
- Ночное зрение: глаза ракашанов собирают свет подобно глазам кошки, что позволяет им видеть в темноте. Ракашаны не получают штрафы к проверкам атаки в темноте и сумраке.

Ретлане
Раса худощавых человекоподобных существ с голубой кожей и без волос на лице (на голове волосы растут, но большинство ретлан бреется налысо). Когда-то давно у них была технологически развитая цивилизация, но техногенная катастрофа унитожила почти всё население их планеты. Напуганные ретлане направили своё развитие в другое русло, встав на путь духовного совершенствования и развития мистических искусств. Когда пришли драконы, ретлане разбрелись по их империи, поселившись во многочисленных монастырях и заслужив уважение своей мудростью даже у тех, у кого псионика прочно ассоциируется с порождениями Тёмной Зоны. Когда началась новая Война Драконов, большинство ретлан решило остаться в стороне от неё или попытаться остановить войну.

- Ретлане используют характеристики своей расы из «Дневника авантюриста».

Сатони
Раса гуманоидных растений, внешне напоминающая дриад (в женском варианте, конечно). Когда-то биокорабли сатони бороздили космос, и Домен Сатони простирался широко. Затем пришла Война Драконов, и Домен Сатони был поглощён двумя королевствами. Но сатони восприняли это как должное: всё, что имеет начало, должно иметь и конец, считали они, но многие верили, что однажды Домен Сатони возродится вновь. И когда началось Восстание, сатони увидели в этом возможность возродить своё государство.

- Терпеливый: сатони отличаются терпением и терпимостью и начинают игру со значением Характера d6.
- Растение: сатони не нуждаются в белковой пище и меньше нуждаются в кислороде, но им нужны вода, плодородная почва, углекислота и солнечный свет. Также сатони не нуждаются во сне и обладают иммунитетом к ядам и болезням, не получают штрафов за ранения, будучи дикими картами, не получают дополнительного урона от прицельных атак и получают +2 к попыткам выйти из шока.
- Медленная регенерация: сатони осуществляют проверку естественного выздоровления раз в день. Также они способны вновь отращивать утерянные части тела.
- Куриная слепота: сатони плохо видят в темноте и получают удвоенные штрафы к проверкам атаки при плохом освещении.
- Кожа-кора: твёрдая кожа сатони даёт им +1 к Стойкости.
- Медлительный: сатони очень медлительны и при создании персонажа платят за каждое повышение Ловкости два очка вместо одного.

Сауриане
Раса ящеролюдей, когда-то в далёкие времена правившая могучей межзвёздной империей. Но ко временам Звёздной Лиги сауриане скатились к состоянию разрозненных варварских племён каннибалов. Они влились в Империю Драконов, считая драконов своими дальними родственниками и верно служа им, но сейчас многие сауриане примкнули к Восстанию, увидев в нём возможность возродить свою империю.

- Природное оружие: хвост, когти и зубы сауриан позволяют им сокрушать противника хвостом, а также разрывать их тела когтями и зубами, нанося урон Сила +d6.
- Хладнокровный: сауриане получают штраф – 4 к проверкам Выносливости в условиях холодной окружающей среды. С другой стороны, существа с тепловидением не получают преимуществ от своей способности, атакуя сауриан при плохом освещении.
- Чувства сауриан: сауриане могут «пробовать» воздух своими раздвоенными

языками, в результате чего они получают +2 к проверкам Внимания. В случае с проверками Маскировки считается, что сауриане постоянно наготове.

- Чужак: большинство других рас не доверяют саурианам. Их привычка пожирать ещё живую добычу также не добавляет им очарования. Сауриане получают штраф – 2 к Харизме при общении с другими расами, исключая агнаксов.
- Расовый враг: в глубокой древности сауриане воевали с атлантами, и ни одна сторона не забыла о былой вражде. Сауриане получают -4 к Харизме при общении с атлантами.

Сиаррцы

Раса четырёхруких людей, жители чьей планеты попытались сопротивляться империи драконов и были разгромлены. В тот день сиаррцы погрузились на десять колоссальных космических кораблей и отчалили в безбрежное пространство космоса. С тех пор десять племён сиаррцев, начало которым дали пассажиры десяти кораблей, странствуют по космосу на бесчисленных кораблях. С воцарением Меззенбоуна примерно половина сиаррцев присоединилась к Ушедшим, покинув Империю Драконов, сейчас же почти все сиаррцы, оставшиеся в империи, примкнули к Восстанию.

Больше всего на свете сиаррцы ценят свободу – понимая её как свободу идти, куда они хотят, говорить, что они хотят, и брать, что они хотят. Из-за последнего сиаррцы во многих местах пользуются репутацией воров и обманщиков, но любовь и способности сиаррцев к музыке и другим искусствам уравновешивает их дурную репутацию.

- Четырёхрукий: сиаррцы имеют по две пары рук, из которых, однако, ведущей является только одна рука. Преимущества, даваемые чертами Амбидекстр и Атака с двух рук, распространяются на все четыре их руки.
- Ловкий: сиаррцы ловки и грациозны и начинают игру с Ловкостью d6.
- Хилый: сиаррцы не слишком крепки телом и должны платить вдвое больше очков, повышая значение своей Выносливости.

Тарн идоун

Одна из самых причудливых рас галактики – кристаллическая раса тарн идоун. Внешне они выглядят как несколько крупных кристаллов, левитирующих друг рядом с другом, образуя грубое подобие человеческой фигуры. Даже сами тарн идоун не знают, откуда они появились в галактике – просто однажды кристаллы, найденные дварфийскими рудокопами на каком-то астероиде, ожили и заговорили. Также внезапно многие тарн идоун просто исчезли в один день незадолго до создания Квесемет, и это повторилось, когда началась вторая Война Драконов. Однако, довольно большое количество тарн идоун остаётся в галактике, и эти тарн идоун стремятся восстановить мир между драконами, помогая и Квесемет и Асамет.

- Одарённый: тарн идоун способны и к науке и к магии и начинают игру со Смекалкой d6.
- Живой камень: тарн идоун получают свойство Механизм/голем, отражающее их неорганическую природу.
- Драконий договор: десять тысяч лет назад тарн идоун связали себя договором с драконами, который они блюдут и по сей день. Тарн идоун могут рассчитывать на доброе отношение драконов к себе (и получают +2 к Харизме при общении с ними), но сами они не могут злоумышлять против драконов.
- Магическая эссенция: магическая энергия связывает воедино кристаллы, составляющие тело тарн идоун. Сила Рассеивание, применённая на тарн идоун, заставляет последнего сделать проверку Характера против проверки сверхъестественного навыка исползующего эту силу. При провале он получает 1 ранение и оказывается истощён, при успехе просто оказывается истощён, и

лишь при подъёме не получает негативных эффектов.

- Чужак: хотя тарн идоун давно, казалось бы, завоевали своё место среди других рас галактики, эти другие расы с трудом находят в себе силы доверять кристаллическим существам, и потому тарн идоун получают -2 к Харизме при общении с другими расами, исключая драконов. А ещё они начисто лишены чувства юмора.
- Звукоподражание: тарн идоун «говорят» вибрациями своего тела и могут подражать любым звукам, изучать любые языки и говорить на них без акцента.

Ульбы

Прошла не одна сотня лет, прежде чем народы Империи Драконов признали в этих амёбах размером с человека разумных существ. Более того, ульбы не просто разумны, но и поклоняются тем же богам, что и жрецы унификационистской церкви. Ульбы отличаются развитыми коммунальными инстинктами и верят в индивидуальное бессмертие через своих детей (а размножаются они, как амёбы, делением). В настоящий момент большинство ульбов пытается примирить воюющие стороны.

- Религиозный: ульбы начинают игру с Характером d6.
- Амёба: ульбы могут отращивать из своего тела любое количество псевдоподий, но могут одновременно оперировать не более чем двумя (но могут держать предметы в любом количестве других). Также ульбы могут «протекать» через узкие щели (но не уже 30 см).
- Чувства ульбов: ульбы плохо видят и получают -2 к проверкам Внимания, связанным со зрением, но могут ощущать малейшие вибрации воздуха, и потому при проверках Маскировки всегда считаются наготове.
- Неуклюжий: значение Ловкости ульба не может быть выше d6. Эй, где вы видели грациозную амёбу?
- Звукоподражание: ульбы могут подражать любым звукам и изучать любые языки и говорить на них без акцента.

Цалоки

Цалоки были генетически выведены из людей пожирателями разума, но восстали против своих хозяев и свергли их. Когда же пришли драконы, гордые цалоки отказались признавать их главенство над собой, и тогда драконы завоевали их силой, разорив Цалокин. Долгие тысячелетия цалоки странствовали по галактике, но с началом Войны Драконов они примкнули к Восстанию и вернулись на Цалокин, чтобы возродить его.

- Псионический дар: цалоки начинают игру с чертой Мистический дар (псионика).
- Генетическое совершенство: цалоки начинают игру со значением Выносливости d6, что отражает столетия их генетического совершенствования.
- Заносчивость: цалоки горды и высокомерны и получают одноимённый изъян.

Элеты

Разумная нежить, похожая на гуманоидные скелеты. Как ни странно, элеты не являются злыми по своей природе и обладают полностью свободной волей. Однако, обитателям галактики часто трудно поверить в это, и потому элеты обычно избегают живых, предпочитая общество себе подобных. Сообщества элетов обычно располагаются на борту космических кораблей, лишённых систем жизнеобеспечения, и часто даже внешней обшивки. Элеты способны размножаться, помещая одну из костей своего тела в мёртвый скелет другого гуманоида, после чего тот превращается в элета, а кость остаётся в его теле.

В Войне Драконов большинство элетов держит нейтралитет, хотя немало и тех, кто сражается на одной из сторон конфликта. Но тех, кто пополнил ряды Ушедших,

больше.

- Нежить: элеты обладают одноименным свойством.
- Чужак: мало кто доверяет мёртвым элетам, и они получают -2 к Харизме при общении с представителями других рас.
- Мёртвый: целебная магия оказывает на элетов прямо противоположное тому, которое она оказывает на живых, воздействие. Силы Исцеление и Великое исцеление наносят элету 2d8 повреждений.

Навыки

Атлетика (Ловкость)
Этот навык объединяет в себе Лазание, Метание и Плавание из «Дневника авантюриста». Также, если его значение выше d6, он используется в качестве кубика бега. Изъян Толстяк снижает номинал кубика бега на ступень, как и расовое свойство Медленный дварфов.

Вождение (Ловкость)
Этот навык объединяет в себе Вождение, Пилотирование и Судовождение из «Дневника авантюриста». Конечно, управление космическим кораблём и подводной лодкой – это разные вещи, но в мире «Звёзд драконов» наличие трёх разных навыков управления мы считаем излишним.

Взрывотехника (Смекалка)
Этот навык используется для изготовления, установки и обезвреживания взрывных устройств.

Информатика (Смекалка)
В эпоху высоких технологий нелишними бывают навыки обращения с компьютерными системами. Этот навык позволяет работать на компьютере, взламывать компьютерные системы, зашифровывать сообщения и взламывать шифры и управлять бортовыми компьютерами космических кораблей.

Навигация(Смекалка)
Этот навык используется для прокладывания маршрута на земле, на воде, в воздухе и космосе. Без него невозможно совершать межпланетные и межзвёздные путешествия.

Изъяны

Аскет (крупный)
Ваш персонаж беден, но он сознательно беден – таков его сознательный выбор, он просто привык довольствоваться малым. Он начинает игру с четвертью обычного стартового капитала и не делает никаких сбережений. Если ему в руки попадёт большая сумма, он пройдёт мимо или раздаст деньги бедным.

Долг (мелкий или крупный)
Ваш персонаж серьёзно задолжал кому-то из сильных мира сего, и будет выплачивать этот долг ещё долго. Если это мелкий изъян, он отдаёт своим кредиторам половину всех своих заработанных денег, включая стартовый капитал, а если крупный – то все три четверти. Многие соулмехи и био-псионы обладают этим изъяном.

Городской ребёнок (мелкий)
Ваш персонаж родился в мегаполисе и почти никогда не был за городом. Он получает -2 к проверкам Выживания и Выслеживания, сделанным в дикой местности.

Куриная слепота (крупный)
Персонаж привык, что над головой всегда ярко светит солнце – может быть, он родился в системе двойной звезды, где ночи не бывает никогда? Он получает удвоенные штрафы к проверкам атаки при плохом освещении. Персонаж с Ночным зрением не

может взять этот изъян.

Ненависть (мелкий)
Есть раса (например, орки или тёмные эльфы) или группа людей (например, ООИП или Вечный Орден Ночи), которых ваш персонаж ненавидит всей душой. Он не может скрыть эту ненависть и получает -4 к Харизме при общении с представителями этой группы и будет стремиться повредить им при первой же возможности.

Непривычен к жаре (мелкий)
Вероятно, ваш персонаж родом с холодной планеты и плохо переносит жару. Он получает штраф -4 к проверкам Выносливости, совершённым в жаркой среде.

Непривычен к невесомости (мелкий или крупный)
Ваш персонаж хуже действует в условиях низкой гравитации, получая дополнительный штраф -2 к проверкам Ловкости, если это мелкий изъян. Если это крупный изъян, он получает штраф -1 к проверкам Ловкости и в условиях нормальной гравитации, потому что привык к более высокой.

Непривычен к перегрузкам (мелкий или крупный)
Ваш персонаж хуже переносит повышенную гравитацию – возможно, он родился в условиях более низкой гравитации. Он получает дополнительный штраф -2 к проверкам Силы и Ловкости в условиях высокой гравитации, если это мелкий изъян, а если крупный, то он получает штраф -1 и в условиях нормальной гравитации.

Непривычен к холоду (мелкий)
Вероятно, ваш персонаж родился на жаркой планете и непривычен к холоду. Он получает -4 к проверкам Выносливости, совершённым в холодной среде.

Не существует (мелкий)
Вы официально не существуете. У вас нет банковского счёта, нет документов, или есть только поддельные, нет официальных жилья и работы, нет даже адреса электронной почты, потому что вы избегаете любых контактов с Инфосетью. Кого вы можете так бояться? С другой стороны, попытки узнать что-то о вас с помощью навыка Расследование осуществляются со штрафом -4.

Рождённый в невесомости (крупный)
Так получилось, что ваш персонаж родился на корабле или станции без какой-либо искусственной гравитации. Повышения Силы и Выносливости при создании персонажа стоят для него вдвое дороже. Как положительная сторона, он получает черту Тренировка в невесомости.

Чувствительность к свету (мелкий)
Там, где родился ваш персонаж, солнце светит тускло, если светит вообще. Он нормально чувствует себя в большинстве ситуаций, но яркий солнечный свет заставляет его получить -2 к проверкам атаки.

Черты

Черты происхождения

Знаток территории
Требования: Новичок, Выживание d6+

Ваш персонаж прекрасно ориентируется на том или ином виде местности. Выберите тип местности: пустыню, горы, лес, подземелья или что-то подобное. Ваш персонаж будет получать +2 к проверкам Выживания, Выслеживания и Маскировки, находясь в местности этого вида. Эта черта может быть взята несколько раз, при условии, что каждый раз вы выбираете новый тип местности.

Кровный враг
Требования: Новичок
Есть враг, которого ваш персонаж ненавидит всем своим сердцем. Выберите расу (например, орков или дварфов), организацию (например, ООИП или Красный Легион) или тип существ (например, нежить или существа Тёмной Зоны). Вы получаете +2 к проверкам атаки и урона против своих кровных врагов. Эта черта может быть взята несколько раз, но каждый раз вы должны выбрать нового врага. Если враг принадлежит более чем к одной группе ваших кровных врагов, бонусы не складываются.

Привычен к гравитации
Требования: Новичок, Сила d6+, Выносливость d6+
Ваш персонаж привычен к условиям высокой гравитации. Если он родился в ней, он, скорее всего, должен быть ниже и коренастее своих сородичей с других планет. Получаемые им штрафы к проверкам Силы и Ловкости в условиях высокой гравитации сокращаются вдвое.

Привычен к гравитации+
Требования: Новичок, Сила d8+, Выносливость d8+
Ваш персонаж без труда выдерживает высокую гравитацию. Он не получает штрафов к проверкам Ловкости и Силы в условиях гравитации до 2g.

Привычен к низкой гравитации
Требования: Новичок, Ловкость d6+
Ваш персонаж привычен к условиям низкой гравитации. Если он родился в ней, он, скорее всего, выше и тоньше в кости, чем его сородичи с других планет. Он не получает штрафов к проверкам Ловкости в условиях низкой гравитации, но не невесомости.

Рождённый во льдах
Требования: Новичок
Ваш персонаж привычен к условиям ледяной тундры его родной планеты. Он получает +4 к проверкам Выносливости для сопротивления действию холода и +2 – для сопротивления действию голода.

Рождённый во мраке
Требования: Новичок
Ваш персонаж родился там, где не светит солнце, будь то подземелья, сторона планеты, всегда отвёрнутая от солнца, или просто далёкая от своего солнца планета. Он может выбрать одно из следующих свойств, которым он будет обладать: Ночное зрение или Тепловидение.

Рождённый в джунглях
Требования: Новичок
Ваш персонаж привычен к болезненным и ядовитым джунглям его родины. Он получает +4 к проверкам Выносливости на сопротивление ядам и болезням.

Рождённый в океане
Требования: Новичок, Атлетика d4+

Ваш персонаж родом с планеты, большей частью или целиком покрытой водой. Он плавает как дельфин, получая уровень усталости за каждые 15 минут, в течение которых задерживает дыхание; достигнув же состояния при смерти, должен осуществлять проверку Выносливости каждую минуту; в случае провала он тонет. Каждые 15 минут, проведённые на воздухе, снимают один уровень усталости. Шаг персонажа в воде равен значению навыка Атлетики, и персонаж получает +2 к проверкам Атлетики, связанным с плаваньем.

Рождённый в пустыне
Требования: Новичок
Ваш персонаж привычен к условиям жарких пустынь его родной планеты. Он получает +4 к проверкам Выносливости для сопротивления действию жары и +2 – для сопротивления действию жажды.

Тренировка в невесомости
Требования: Новичок, Ловкость d8+
Ваш персонаж привычен к невесомости и микрогравитации. Он не получает штрафов к проверкам Ловкости в условиях невесомости или микрогравитации.

Черты драконьей крови
Эти черты могут быть взяты только полудраконом или обладателем Мистического дара (драконокровное чародейство).

Драконье дыхание
Требования: Новичок
Ваш персонаж выдыхает пламя, кислоту или что-то подобное. Раз в бой, не делая никаких других атак, он может нанести 2d10 повреждений всем врагам в области конусного шаблона перед собой. Это считается тяжёлым оружием, и враги могут сделать проверку Ловкости со штрафом -2, чтобы избежать его дыхания. Тип дыхания зависит от драконьего предка персонажа.
Золотой, латунный или красный – огонь.
Серебряный или белый – холод.
Медный, зелёный или чёрный – кислота.
Бронзовый или синий – электричество.

Драконьи крылья
Требования: Ветеран
У вашего персонажа вырастают кожистые крылья за спиной. Он может летать, исходя из значения своего Шага и даже переходить на бег в воздухе. Ему требуются две клетки Шага, чтобы набрать «клетку» высоты.

Быстрые крылья
Требования: Герой, Драконьи крылья
Ваш персонаж летает, как ветер. Его Шаг при полёте удваивается.

Драконья сила
Требования: Новичок
Ваш персонаж обретает толику силы своих гигантских предков: его Сила увеличивается на ступень, до максимума d12+1.

Драконья чешуя
Требования: Новичок

Ваш персонаж обрастает прочной чешуёй и получает Броню 2.

Драконья чешуя+
Требования: Закалённый, Драконья чешуя
Чешуя вашего персонажа становится ещё прочнее. Его Броня становится равной 4.

Наследник Асамет
Требования: Герой, Аристократ, цветной дракон-предок
Ваш персонаж унаследовал жестокость своих драконьих предков. Он получает +2 к проверкам Запугивания.

Наследник Квесемет
Требования: Герой, Аристократ, металлический дракон-предок
Ваш персонаж известен как мудрый и справедливый правитель всему Золотому Королевству. Он получает +2 к Харизме при общении с подданными Квесемет.

Природное оружие
Требования: Новичок
У вашего персонажа вырастает естественное оружие: когти, зубы, рога или хвост. Оно наносит Силу+d6 повреждений в ближнем бою.

Ужас
Требования: Герой, запугивание d10
Ваш персонаж внушает ужас и трепет, подобно истинному дракону. Враги, видящие его, должны пройти проверку страха.

Расовые черты
Эти черты могут быть взяты только представителями определённых рас.

Глаз-разведчик
Требования: Новичок, кваста
Вы можете, сконцентрировавшись, послать один из своих глаз на 20м в любом направлении от себя, в том числе за углы. Чтобы попасть в ваш глаз, противник должен совершить проверку атаки со штрафом -6, глаз имеет Стойоксть 1, и его уничтожение заставлять вашего персонажа сделать проверку Выносливости: при успехе он в шоке, при провале получает ранение, при подъёме не получает ничего. Посылая свой глаз от себя, персонаж получает штраф -2 к проверкам Внимания, чтобы заметить что-то своими остальными глазами.

Дополнительная псевдоподия
Требования: Новичок, ульб
Ваш персонаж может отращивать из своего тела дополнительную псевдоподию и не получает штрафов к проверкам атаки, когда использует эту псевдоподию одновременно с основной. Эта черта может быть взята несколько раз, но только один раз на каждом ранге.

Зитсала
Требования: Новичок, саурианин
Ваш персонаж владеет секретом каннибалистического ритуала сауриан, называемого «Зитсала». Потратив действие на то, чтобы вырезать и съесть сердце поверженного противника, он делает невозможным воскрешение этого противника в виде зомби или иной нежити.

Прыжок
Требования: Закалённый, ракашан или першала
Ваш персонаж может наброситься на добычу, совершив прыжок на 1d6 клеток и получив +4 к проверкам атаки и урона своими когтями. Однако, при выполнении этого манёвра его Защита уменьшается на 2 до его следующего действия.

Удлинить псевдоподии
Требования: Новичок, ульб
Ваш персонаж может вытягивать свои псевдоподии, получая +1 к Дальности в ближнем бою.

Чешуйчатая кожа
Требования: Новичок, саурианин
Чешуя вашего персонажа становится прочнее. Он получает Броню 2.

Чешуйчатая кожа+
Требования: Закалённый, Чешуйчатая кожа
Чешуя вашего персонажа становится ещё прочне. Его Броня становится равной 4.

Социальные черты

Авторитет
Требования: Закалённый, любой навык d8+
Ваш персонаж любит и умеет давить на других авторитетом в своей области. Если разговор как-то касается области, для которой у персонажа есть соответствующий навык, персонаж может сделать встречную проверку этого навыка – в случае успеха персонаж получает +2 к проверкам Убеждения, Уличного чутья и Запугивания. Например, если персонаж – опытный врач, ему ничего не стоит убедить несведующего в медицине человека в том, что он смертельно болен.

Жаргон
Требования: Закалённый, любой навык d8+
Ваш персонаж знает, как найти общий язык с представителями своей профессии. При общении с людьми, имеющими навык со значением d6+, значение которого у самого персонажа равно d8+, он получает +2 к Харизме. Этот бонус не складывается с бонусом, даваемым чертой Авторитет.

Местный колорит
Требования: Новичок, Уличное чутьё d8+
Ваш персонаж легко перенимает местные обычаи и традиции. Прибыв на новое место, в новый город или порт, он каждый день может сделать проверку Уличного чутья. При успехе с подъёмом он получает +2 к Харизме при общении с представителями этой местности. Преимущество теряется, если персонаж чем-то скомпрометировал себя.

Невинный вид
Требования: Новичок
Ваш персонаж выяглдит невинным простачком, и поступки, которые обычно приписали бы злому умыслу, в его случае списывают на невинность и неопытность. Если он провалил проверку на Убеждение, вы можете повторить бросок, но вы должны будете принять второй результат, даже если он ещё хуже первого.

Уклонение от камер
Требования: Новичок, Маскировка d6+
Если вы замечаете видеонаблюдение, вы можете совершить проверку Маскировки, и в случае успеха, если даже вы попадёте в кадр, ваше лицо будет практически невозможно опознать (-4 к проверкам Внимания). Если вы не видите видеонаблюдения, но оно там есть, проверка Маскировки осуществляется со штрафом -4.

Этикет
Требования: Новичок, Убеждение d8+
Ваш персонаж умеет производить благоприятное первое впечатление. При определении начальной реакции статиста на вашего персонажа, бросьте 2d6 два раза и выберите наилучший результат.

Снаряжение

В этой главе описаны виды оружия, брони и прочего снаряжения, существующие в мире «Звёзд драконов». В отличие от базовых правил «Дневника авантюриста», в «Звёздах драконов» стартовый капитал обычного персонажа равен 2.000 имперских кредитов.

Броня

Тип	Броня	Вес	Цена	Примечания
Синтетическая куртка	1	2	70	Выглядит как обычная одежда, закрывает торс и руки
Комбинезон пловца	2	5	800	Включает в себя акваланг с запасом воздуха на 20 часов, ласты и наголовную лампу
Комбинезон боевого пловца	6	10	1200	Включает в себя акваланг акваланг с запасом воздуха на 20 часов, ласты и наголовную лампу
Защитный комбинезон	2	3	1400	Включает в себя противогаз и даёт +4 к проверкам сопротивления высоким и низким температурам и радиации
Защитный комбинезон, бронированный	6	10	2100	Включает в себя противогаз и даёт +4 к проверкам сопротивления высоким и низким температурам и радиации
Лётный комбинезон	2	3	800	Сокращает вдвое штрафы от перегрузок при управлении космическим кораблём
Лётный комбинезон, бронированный	6	10	1200	Сокращает вдвое штрафы от перегрузок при управлении космическим кораблём
Костюм «Вулкан»	2	3	2000	Броня 10 против огня, холода, электричества и кислоты, поглотив 100 урона, становится бесполезен
Костюм «Хамелеон»	2	3	2100	+2 к проверкам Маскировки, +4 к проверкам Маскировки против радаров и тепловидения
Броня «Хамелеон»	6	10	3200	+2 к проверкам Маскировки, +4 к проверкам Маскировки против радаров и тепловидения
Скафандр	4	30	2200	Герметичен, +4 к проверкам на сопротивление радиации, запас воздуха на 40 часов
Бронежилет	4	4	75	Закрывает торс
Пехотная броня	6	10	350	Закрывает всё тело
Тяжёлая броня	8	15	750	Закрывает всё тело
Бронированный скафандр	8	40	3000	Герметичен, +4 к проверкам на сопротивление радиации, запас воздуха на 30 часов
Боевой хардсьют	12	75	3500	Батарея на 2 суток работы, увеличивает Силу на ступень, Шаг +2, позволяет прыгать на 1d6 в высоту или 2d6 в длину, +1 к проверкам Стрельбы, герметичен, +4 к проверкам на сопротивление радиации, запас воздуха на 30 часов
Штурмовой хардсьют	14	110	5000	Батарея на 2 суток работы, увеличивает Силу на 2 ступени, Шаг -1, +2 к проверкам Стрельбы, герметичен, +4 к проверкам на сопротивление радиации, запас воздуха на 30 часов
Подводный хардсьют	14	100	7000	Батарея на 2 суток работы, увеличивает Силу на ступень, запас воздуха на 20 часов, Шаг в воде 10, снабжён сонаром
Высокогравитационный хардсьют	12	110	6000	Батарея на 2 суток работы, увеличивает Силу на 2 ступени, снимает штрафы к проверкам Силы в условиях высокой гравитации

Мифриловая броня

Мифрил – серебристый металл легче стали, но такой же прочный. Броня, сделанная из мифрила, стоит на 500кр дороже, но весит вдвое меньше. Хардсьюты из мифрила стоят на 1000кр дороже и добавляют +2 к Шагу и дальности прыжка.

Адамантиновая броня

Адамантин – чёрный металл, добываемый из астероидов и ядер планет, одно из самых твёрдых веществ во вселенной. Броня, выполненная из адамантина, стоит на 500кр дороже, но даваемая ею Броня выше на 2. Адамантиновые хардсьюты стоят на 1000кр дороже, и их броня выше на 4.

Холодное оружие

Кинблейды
Так называется клинковое оружие с искусственной алмазной кромкой. Они прекрасно прорезают лёгкую броню.

Шоковое оружие
Оружие с электрическими контактами. В случае успешного попадания (даже если при этом не был нанесён урон), жертва должна осуществить проверку Выносливости со всеми штрафами, связанными с шоком. В случае провала жертва оказывается в шоке и не может предпринять попытки выйти из шока на протяжении 1d6 раундов. Шоковое оружие снабжено батареями на 50 использований каждая.

Адамантиновые клинки
Клинки, выполненные из адамантина, прорезают даже тяжёлую броню, вплоть до хардсьютов, сломать же сам такой клинок практически невозможно.

Тип	Урон	Вес	Цена	Примечания
Кинблейд-нож	Сила+d4+2	0.5	250	ББ 2, нельзя метать, может быть укреплён на оружии как штык
Кинблейд-меч	Сила+d8+2	4	500	ББ 4
Кинблейд-двуручный меч	Сила+d10+2	6	750	ББ 6, Защита -1, двуручное
Шоковая дубинка	Сила+d4	0.5	50	Шоковое оружие
Шоковые перчатки	Сила+d4	1	75	Шоковое оружие, использующий считается безоружным
Шоковая булава	Сила+d6	4	250	Шоковое оружие, ББ 1 против жёсткой брони
Адамантиновый нож	Сила+d4	0.5	350	ББ 6, может быть укреплён на оружии как штык
Адамантиновый меч	Сила+d8	4	750	ББ 8
Адамантиновый двуручный меч	Сила+d10	6	1000	ББ 10, Защита -1, двуручное

Огнестрельное оружие

Пулевое оружие
Несмотря на распространение более современного энергетического оружия, пулевое оружие до сих пор встрчается на осколках Империи Драконов – за редкими исключениями, в основном в руках тех, кто не может позволить себе энергетическое. И, разумеется, пулевое оружие встречается во многих мирах Внешнего Пространства. Пулевое оружие существует во множестве разновидностей, но в Империи наиболее распространёнными были безгильзовые образцы.

Скримеры
Инфразвуковое оружие, широко используемое боевыми пловцами и службами безопасности на космических кораблях и станциях – так как все другие виды оружия создают опасность дыр в переборках и разгерметизации. Обладает следующими свойствами:
Подъём или введение в состояние шока (и, тем более, ранение) налагают на все связанные со слухом проверки Внимания жертвы штраф -2 до тех пор, пока жертва не выйдет из шока.

Атака под водой добавляет +2 к урону, на воздухе же скримеры получают -2 к урону. В вакууме они полностью бесполезны.
Против неживых объектов, включая роботов и соулмехов, скримеры получают -4 к урону. Тарн идоун составляют исключение: резонансные колебания разрушают их кристаллические тела, как и тела живых существ.

Лазеры
Лучевое оружие, широко используемое космическим десантом: в вакууме оно значительно эффективнее. Обладает следующими свойствами:
Лазерное оружие даёт +2 к проверкам Стрельбы: для луча не нужно делать поправку на ветер, движение или расстояние.
В вакууме лазеры получают +2 к проверкам урона, но в плотной или загрязнённой атмосфере (и даже в простой дождь) они получают -2 к урону, а при стрельбе сквозь облако дыма или воду штраф становится равным -4.
Лазеры не имеют отдачи, и штурмовые лазеры не получают штрафов к проверкам Стрельбы при ведении автоматического огня.

Бластеры
Оружие, поражающее цель пучком ионов, разогнанных магнитным полем. Обладает следующими свойствами:
Бластеры получают +2 к проверкам урона против роботов и соулмехов. Если робот или соулмех в шоке или ранен в результате попадания из бластера, он должен сделать проверку Выносливости, при провале он не может выйти из шока в течение 1d6 раундов.
Если попадание из бластера ранило цель, имеющую имплантаты или одетую в хардсьют, бросьте 1d6. Если выпадет шестёрка, имплантаты отключаются и требуют проверки Лечения, чтобы восстановить функционирование, а хардсьют теряет все свои свойства, кроме Брони, до успешной проверки Ремонта, превращаясь в железный гроб.
Прицельное попадание из бластера в электронное устройство выводит его из строя.
Бластеры бесполезны под водой.

Плазменное оружие
Оружие, поражающее цель сгустком водорода, раскалённого до состояния плазмы. Самое разрушительное оружие в Империи Драконов, но и самое дорогое. Обладает следующими свойствами:
Плазменное оружие получает -2 к проверкам урона против целей, защищённых силовым полем.
Плазменное оружие бесполезно под водой.

Гранаты
В Войне Драконов используется великое множество разнообразных гранат. Существуют следующие их виды:
Осколочная граната: обычная граната, ненамного изменившаяся с начала индустриальной эры. Предназначена для уничтожения живой силы противника.
Световая граната: жертвы в области среднего шаблона должны осуществить проверку Ловкости со штрафом -2, чтобы отвести взгляд и избежать эффекта гранаты. При провале жертвы в шоке и получают штраф -2 к Защите до следующего хода. Если цель получает 1 на соответствующей игральной кости при проверке Ловкости (вне зависимости от результата на диком кубике), она в шоке и полностью ослеплена до тех пор, пока не оправится от шока. На ослеплённых накладывается штраф -6 при всех проверках параметров, требующих зрения, а Защита снижается на 2.
Клеевая граната: жертвы в области среднего шаблона должны осуществить проверку Ловкости со штрафом -2. Провал означает, что цель частично обездвижена, и на её Шаг и на навыки, связанные с Силой и Ловкостью, наложен штраф -2. Если цель получает 1

на соответствующей игральной кости при проверке Ловкости (вне зависимости от результата на диком кубике), она опутана полностью, то есть не может перемещаться и использовать навыки, связанные с Ловкостью или Силой. Каждым последующим действием опутанная цель может осуществить проверку Ловкости или Силы, чтобы высвободиться. Другие персонажи тоже могут пытаться освободить пойманного, осуществляя проверки Силы со штрафом -2.
Дымовая граната: создаёт область дыма, равную среднему шаблону, дающего штраф -4 к проверкам атаки как против целей, находящихся в облаке дыма, так и для атак стрелков, стреляющих из облака. Облако держится примерно минуту, при сильном ветре – 1d6 раундов.
Ударная граната: поражает врагов ударной волной, под водой получает +4 к проверке урона.
Граната с «адским огнём»: содержит микроскопическое количество антиматерии, поражает цели выделяющимся при аннигиляции гамма-излучением. Жертвы в радиусе шаблона должны сделать проверку Выносливости: при успехе они получают уровень усталости, при провале оказываются истощены, при единице на соотвествующей игральной кости (вне зависимости от результата на диком кубике) они оказываются при смерти, и лишь при подъёме они переносят излучение без последствий.
Все гранаты имеют дистанцию 0.5хСила/Сила/2хСила.

Тип	Дистанция	Урон	Ск.	Цена	Вес	Обойма	Мин. Сила	Примечания
Карманный пистолет	5/10/20	2d6	1	150	1	5	–	ББ 1
Лёгкий пистолет	12/24/48	2d6	1	300	2	12	–	ББ 1, Полуавтомат
Тяжёлый пистолет	15/30/60	2d8	1	400	4	10	–	ББ 2, Полуавтомат
Пистолет-пулемёт	12/24/48	2d6	3	500	5	25		ББ 1, Авто
Снайперская винтовка	50/100/200	2d10	1	1000	10	12	d8	ББ 4, Позиционное, Тяжёлое
Дробовик	12/24/48	1-3d6	1	400	5	8	d6	Дробовик
Штурмовая винтовка	24/48/96	2d8	3	750	5	25	d6	ББ 2, Авто, ЗВ
Пулемёт	50/100/200	2d10	3	1000	25	50	d8	ББ 4, Авто, Позиционное, Тяжёлое
Скример-пистолет	10/20/40	2d6	1	450	1	30		ББ 6
Скример-винтовка	20/40/80	2d8	1	650	3	20	d6	ББ 6
Карманный лазер	4/8/16	2d6	1	200	0.5	15		ББ 2
Лазерный пистолет	10/20/40	2d6+1	1	500	1	30		ББ 4
Лазерная винтовка	20/40/80	2d8+1	1	800	4	20	d6	ББ 4
Штурмовой лазер	20/40/80	2d8+1	3	1500	5	20	d6	ББ 4, Авто, ЗВ
Бластерный пистолет	10/20/40	2d8	1	600	1	30		ББ 2
Бластерная винтовка	20/40/80	2d10	1	1000	4	20	d6	ББ 2
Штурмовой бластер	20/40/80	2d10	3	2000	5	20	d6	ББ 2, Авто, ЗВ
Плазменная винтовка	30/60/120	2d12	3	3000	8	20	d8	ББ 4, Авто, ЗВ, Тяжёлое

Тип	Дистанция	Урон	Ск.	ББ	Цена	Мин. Сила	Область поражения	Вес	Примечания
Осколочная граната	См.	3d6			100		СШ	1	
Световая граната	См.				50		СШ	1	
Клеевая граната	См.				50		СШ	1	
Дымовая граната	См.				30		СШ	1	
Ударная граната	См.	3d6-2			100		СШ	1	Тяжёлое
Граната с «адским огнём»	См.	3d6			300		СШ	1	ББ 4
Гранатомёт	24/48/96	*	1	*	500	d6	*	6	Заряжается гранатами, Обойма 5
Ракетница	75/150/300	4d8	1	20	1000	d6	СШ	8	Тяжёлое, Позиционное

Боеприпасы	Цена	Вес
Батарея для карманного лазера	10	0.25
Батарея для лазера/скримера	15	0.25
Боезапас для бластера	30	0.5
Боезапас для плазменной винтовки	50	2.5

Обычные вещи

Компьютеры и связь
Датпад: переносной персональным компьютер размером с ладонь или несколько больше. Сочетает в себе смартфон, графический планшет, калькулятор, электронную книгу и многое другое. Различные модели управляются с помощью голосовых команд, сенсорного экрана или складных клавиатур и выводят информацию на голографический проектор, цифровые очки или обычный экран. Включает в себя беспроводной модем или накопитель информации на 10 терабайт. Цена: 300, Вес: 0.5.
Инфочип: маленький пластиковый чип, содержащий до терабайта данных. Цена: 1 (чистый) или 50 (с программой), Вес: —.
Кредитный чип: аналог кредитной карточки в виде инфочипа. Различные модели могут потребовать подтвердить транзакцию отпечатком пальца или чем-то подобным. Цена: 1, Вес: —.
Персоком (персональный коммуникатор): устройство размером от лёгких наушников до серёжки, управляемое обычно голосовыми командами, и обеспечивающее сотовую или спутниковую радиосвязь. В отсутствие инфраструктуры связи способно поддерживать связь с другими персокомами в радиусе до 10км. Цена: 100, Вес: —.
Универсальный транслятор: устройство, внешне похожее на персоком, но служащее для другой цели – оно переводит речь носителя на язык, чип с которым вставлен в транслятор, и переводит с того же языка для носителя. Один инфочип вмещает в себя данные по одному языку, но максимально полные данные. Цена: 200, Вес: —.

Сенсоры
Голокам (голографическая камера): устройство, способное записывать трёхмерное видео, с накопителем информации на 100 часов записи. Имеет разъём для инфочипов, вмещающих 10 часов записи каждый. Цена: 500, Вес: 1.
Детектор вибраций: испускает невидимый луч лазера на расстояние до 10км. Если нацелить луч на окно или подобную тонкую поверхность, луч регистрирует колебания поверхности, позволяя «слышать» идущий за ней разговор. Цена: 1200, Вес: 2.5.
Детектор наблюдения: устройство, способное регистрировать работу жучков и подобных устройств наблюдения. Также оборудовано генератором электромагнитных импульсов, позволяющим с помощью проверки Взлома вывести из строя подобные устройства. Цена: 1000, Вес: 1.
Мультисканер: незаменимое устройство для учёных и исследователей, сочетающее в себе счётчик Гейгера, регистрирующий источники радиации в радиусе 200м, химический анализатор, определяющий химический состав воздуха, воды и почвы в радиусе 50м, магнетометр и спектрометр, анализирующие состав материальных объектов в радиусе 50м и позволяющие обнаруживать объекты сквозь препятствия, и электрметр, позволяющий регистрировать активность живых организмов в радиусе 100м. Цена: 2500, Вес: 1.5.
Портативный полиграф: анализирует биометрические показатели живого существа в радиусе прямой видимости, давая +2 к проверкам Внимания, связанным с определением эмоций. Цена: 400, Вес: 1.
Цифровой бинокль: имеет увеличение x25 и может работать в режиме повышенного световосприятия (нет штрафов к проверкам Внимания в темноте и сумраке) или тепловидения (штрафы к проверкам Внимания в абсолютной темноте уменьшаются вдвое). Цена: 750, Вес: 0.5.

Медицинское оборудование
Автодок: громоздкое устройство, заменяющее врача, когда его нет. Персонаж, находящийся при смерти, помещённый в автодок, автоматически выходит из этого

состояния. Пока он находится под наблюдением автодока, он может делать проверку естественного оздоровления каждый день. Цена: 15000, Вес: 200.
Аптечка: стандартная аптечка с запасом медикаментов на пять использований, дающая +2 к проверкам Лечения. Цена: 120, Вес: 2.5.
Диагностический монитор: медицинский прибор, который, будучи приложен к телу пациента, проводит экспресс-анализ его состояния, давая +2 к проверкам Лечения, когда причина недомогания доподлинно неизвестна. Цена: 300, Вес: 0.5.

Набор для выживания
Акваланг: содержит запас воздуха на 20 часов дыхания под водой. Цена: 200, Вес: 2.5.
Водяной фильтр: имеет вид толстой трубочки, через которую можно пить воду, не опасаясь загрязнения или микробов, также отфильтровывает соли из морской воды. Фильтр нужно менять через каждые 100 литров пропущенной через него воды. Цена: 15, Вес: —.
Набор альпиниста: даёт +2 к проверкам Атлетики, связанным с лазаньем. Цена: 250, Вес: 7.
Навигатор: на планетах, имеющих систему спутников глобального позиционирования, определяет своё местонахождение с точностью до метра. На планетах, не имеющих сети спутников глобального позиционирования, полезен только как компас. Цена: 750, Вес: 0.5.
Противогаз: защищает носителя от ядовитых газов и болезней, передающихся воздушно-капельным путём. Не позволяет дышать в атмосфере, не содержащей достаточно кислорода. Цена: 65, Вес: 0.5.
Огнепаста: небольшой блок твёрдой пасты, снабжённый электрическим зажигателем, воспламеняющим при активации пасту, горящую в течение 30 минут практически в любых условиях, был бы кислород. Цена: 15, Вес: —.
Сигнальная ракетница: выстреливает сигнальную ракету на 200м в воздух. Цена: 25, Вес: 1.
Спасательный маячок: испускает мощный сигнал бедствия, призывающий спасателей, может работать фактически бесконечно, питаясь от солнечной батареи. Однако, сигнал могут перехватить и враги, и требуется проверка Информатики, чтобы засечь его на межпланетных расстояниях. Если спасателей нет в пределах звёздной системы вообще, бесполезен. Цена: 75, Вес: —.

Набор шпиона
Генератор «белого шума»: портативное устройство, дающее бонус +2 к проверкам Маскировки для уклонения от любых средств электронного наблюдения. «Белый шум» будет заметен, но он сделает невозможным опознание каких-либо деталей. Цена: 750, Вес: 0.5.
Набор для взлома сейфов: даёт +2 к проверкам Взлома сложных механических замков (для взлома сейфа обычно нужен успех с подъёмом). Цена: 750, Вес: 5.
Набор для маскировки: содержит всё необходимое для смены внешности, давая +4 к проверкам Маскировки, связанным со сменой внешности, или +2, если персонаж пытается притвориться конкретным человеком. Цена: 380, Вес: 2.5.
Электронные отмычки: инструменты для взлома электронных замков. Цена: 250, Вес: 1.5.

Инструменты
Лазерный резак: компактный излучатель лазерного луча, используемый для прорезания отверстий и сварки. Режет сталь со скоростью полсантиметра в секунду. Цена: 250, Вес: 2.5.
Набор инструментов: необходим для проверок Ремонта. Цена: 100, Вес: 5.
Сапёрный набор: набор для разминирования взрывных устройств. Цена: 200, Вес: 2.5.

Набор космонавта
Магнитные ботинки: позволяют передвигатся по металлическим поверхностям без штрафов за низкую гравитацию или нвесомость, но с Шагом 3 и без возможности бежать. Цена: 200, Вес: 2.5.
Магнитные перчатки: вместе с магнитными ботинками дают +2 к проверкам Атлетики, связанным с лазаньем по металлическим поверхностям. Цена: 50, Вес: 0.5.
Реактивный ранец: позволяет летать в невесомости с ускорением 6. Использует струю сжатого газа, запаса которого хватает на час постоянного полёта. Цена: 500, Вес: 5.

Транспорт	Цена
Городской автобус	1
Междугородний автобус	0.1 за км
Метро	2
Поезд дальнего следования	0.2 за км
Самодвижущийся тротуар	1
Паром	0.25
Крузный лайнер	0.2 за км
Такси	0.5 за км
Ховертакси	1 за км
Самолёт	0.1 за км
Космический корабль	200 в день
Старкастинг	1000 плюс цена за перелёт
Телепорт	500

Магитех

Наука может многое, но она имеет свои пределы: она не может выйти за рамки, поставленные законами природы. Сочетание же науки с магией имеет гораздо меньше пределов.
Магитеховые артефакты имеют один общий недостаток: воздействие на них силой Рассеивание подавляет их работу на 1d6 раундов.

Антигравитационный скафандр: обладает всеми свойствами космического скафандра, но вдобавок оснащён гравитационными генераторами, позволяющими носителю действовать при низкой или высокой гравитации без штрафов к проверкам Силы и Ловкости и Шагу. Правда, он не получает бонусов к проверкам Силы в условиях низкой гравитации. Броня: 8, Вес: 50, Цена: 4500.
Кольцо космонавта: в это кольцо встроен миниатюрный генератор силового поля, удерживающего годный для дыхания воздух и защищающего носителя от радиации. Воздуха, удерживаемого силовым полем, хватает только на пять минут, но это кольцо спасло уже не одну жизнь. Цена: 1000, Вес: —.
Костюм-невидимка: генерирует вокруг носителя энергетическое поле, заставляющее фотоны «обтекать его», делая его невидимым, как под действием силы Невидимость. Броня: 6, Вес: 10, Цена: 5000.
Силовой щит: похожее на жилет устройство, создающее вокруг носителя магическое защитное поле. Каждое попадание в щит сжигает один из 10 зарядов щита, повреждения свыше 20 не блокируются щитом. Перезарядка щита занимает 8 часов. Цена: 2000, Вес: 6.
Штурмовой щит: аналогичен силовому щиту, но блокирует повреждения до 26. Цена: 5000, Вес: 8.
Солнечный меч: знаменитый плазменный меч паладинов Двенадцати. Лишь служители Двенадцати светлых богов владеют секретом создания этого оружия, и никому, кроме паладинов Двенадцати, солнечные мечи не выдаются. Урон: Сила+d6+8, Вес: 3, Цена: 1500, ББ 12.

Какая космическая опера без космических кораблей? В этой главе будут изложены правила, касающиеся космических кораблей.

Получение корабля

Космические корабли – удовольствие не из дешёвых. Даже богатые персонажи игроков вряд ли смогут себе позволить собственный космический корабль. Есть несколько способов получить в своё распоряжение космический корабль.

Взять в кредит. Расплачиваться по этому кредиту экипаж будет большую часть оставшейся жизни.

Взять напрокат. Но не всякий корабль дадут напрокат, да и на взятом напрокат корабле вряд ли дадут улететь далеко и ввязаться в какие-нибудь приключения, если не взять напрокат с намерением угнать. Тогда за персонажами игроков начнут охоту представители закона.

Купить. Если один из персонажей игроков имеет черту Богатство+, он вполне может позволить себе купить космический корабль.

Купить списанный. Списанный корабль купить легче всего, но что-то в нём будет неисправно.

Реквизовать. Если персонажи – члены какой-либо могущественной организации, она может выдать им космический корабль во временное пользование.

Украсть. Но, помимо того, что это может не получиться, хозяева корабля непременно попытаются вернуть себе корабль.

После того, как определён способ добычи корабля, ведущий выдаёт деньги на покупку корабля. Обычно это сумма, равная 300.000 кредитов, можно больше, можно меньше. Остаток денег, выданных на покупку корабля, не может быть потрачен на покупку снаряжения для персонажей.

Все корабли используют стандартный шаблон для описания их характеристик.

Ускорение: максимальное увеличение Скорости корабля в клетках в раунд. В космическом бою одна клетка равна 25 клеткам в планетарном бою. Ускорение в одну клетку космического боя соответствует ускорению в 1g. Максимальная скорость в атмосфере равна 20 клеткам космического боя (400 клеткам планетарного боя), в космосе максимальная скорость ограничена только произведением ускорения на продолжительность боя.

Прочность: соответствует Стойкости персонажей, показывает, насколько сложно нанести урон кораблю. Значение в скобках – Броня. Все космические корабли обладают свойством Тяжёлая броня.

Экипаж: минимальное количество членов экипажа, необходимое для управления кораблём, а также количество пассажиров, которое может нести корабль.

Трюм: количество груза, которое может перевозить корабль, в тоннах.

Орудия: количество слотов под орудия, а также тип слотов: малые, средние или крупные. В крупный слот может быть установлено два средних орудия или четыре малых, в средний слот могут быть установлены два малых орудия. Всё вооружение космических кораблей считается тяжёлым оружием.

Цена: стоимость корабля без учёта орудий и дополнительных систем.

Всё многообразие космических кораблей в Империи Драконов может быть разделено на пять классов.

Ультралёгкий

Истребитель, гоночный катер, курьерский корабль или прогулочная яхта – ультралёгкие корабли являются самыми маленькими и самыми быстрыми.

Ускорение: 4

Прочность: 16 (6)

Экипаж: 1+6

Трюм: 2
Орудия: 2 (М)
Цена: 25.000

Лёгкий
Патрульный корвет, исследовательский рейдер или малый грузовик – лёгкие корабли лучше всего подходят для того, чтобы выдать их небольшой группе авантюристов.
Ускорение: 3
Прочность: 18 (8)
Экипаж: 4+8
Трюм: 10
Орудия: 3 (С)
Цена: 50.000

Средний
Средний многофункциональный корабль, какие есть среди военных, грузовых и даже пассажирских кораблей.
Ускорение: 2
Прочность: 22 (10)
Экипаж: 8+25
Трюм: 50
Орудия: 5 (С)
Цена: 100.000

Тяжёлый
Тяжёлый крейсер, крупный пассажирский лайнер или сухогруз. Тяжёлый военный корабль может быть флагманом флота, а тяжёлый гражданский корабль – желанной добычей для пиратов.
Ускорение: 1
Прочность: 26 (12)
Экипаж: 12+100
Трюм: 100
Орудия: 7 (К)
Цена: 250.000

Сверхтяжёлый
Авианосец, дредноут или супертанкер. Кораблей такого класса сравнительно немного во всей галактике.
Ускорение: 1
Прочность: 30 (15)
Экипаж: 14+250
Трюм: 250
Орудия: 10 (К)
Цена: 500.000

Магитех

В космосе часто бывает нелегко обойтись без магитеховых артефактов. Законы физики неумолимы, и без помощи магии невозможны перемещения и связь быстрее скорости света, невозможно и многое другое.

Анзибль: единственный, если не считать курьерские корабли, способ сверхсветовой связи. Это магическое устройство позволяет мгновенно обмениваться сообщениями с другими анзиблями, «волна» которых известна передающему сообщение. Сообщения,

передаваемые анзиблем, невозможно перехватить или заглушить. Цена: 50.000
Антиграв: генератор искусственной гравитации, создающий на корабле постоянную гравитацию в 1g, кроме как когда корабль движется с ускорением выше 1g. Без этого устройства можно обойтись, так как движение с ускорением создаёт на борту корабля гравитацию, но если корабль длительное время дрейфует в космосе без ускорения, это грозит неприятными последствиями для экипажа. Цена: 25.000
Астральный двигатель: позволяет кораблю совершать перелёты быстрее скорости света сквозь иную реальность Астрального Плана со скоростью 10 световых лет за сутки, при этом экипаж при прохождении сквозь Астральный План не испытывает голода и жажды. Астральные двигатели очень дороги и потому доступны немногим, но имеют преимущество перед старкастерами в том, что не требуют перезарядки. Астральным двигателем невозможно воспользоваться, находясь в гравитационном колодце планеты. Цена: 500.000
Гравилифт: магитеховый гравитационный генератор, позволяющий кораблю садиться на планеты и взлетать с них. Без этого устройства корабль, приземлившись на планету, не сможет преодолеть её притяжение и взлететь снова, если гравитация планеты 0.8g или выше. Цена: 25.000 для ультралёгких кораблей, 50.000 для лёгких, 75.000 для средних, 100.000 для тяжёлых и 125.000 для сверхтяжёлых.
Преломляющее поле: делает корабль невидимым, позволяя его штурману делать встречные проверки Информатики против попыток засечь корабль. Без этого устройства спрятаться в космосе очень трудно. Цена: 100.000
Силовой щит: генератор магического поля, отражающего направленные на корабль атаки. Каждый щит имеет свой диапазон Стойкости, урон выше или ниже которого проходит сквозь щит (либо потому, что слишком слаб, либо потому, что слишком силён). Когда щит принимает на себя урон, он теряет один из десяти своих зарядов, восстанавливающихся со скоростью заряд в минуту. Лёгкий щит: Стойкость: 15-25, Цена: 75.000, Средний щит: Стойкость: 20-30, Цена: 125.000, Тяжёлый щит: Стойкость: 25-35, Цена: 200.000
Старкастер: корабельный телепортер, позволяющий совершать «прыжки» между звёздными системами. Однако, при прыжках между системами погрешность составляет миллионы километров, а для корректирующих прыжков стоимость каждого прыжка достаточно велика: старкастер содержит 50 зарядов, и перезарядка старкастера стоит 200кр каждый заряд. Ультралёгкие корабли расходуют один заряд за прыжок, лёгкие – два заряда, средние – три заряда, тяжёлые – четыре заряда и сверхтяжёлые – пять зарядов. Корабль со старкастером не может совершать прыжки, находясь в гравитационном колодце планеты или звезды. Цена: 100.000

Орудия

Тип	Дистанция	Урон	Ск.	Цена	Примечания
Малые орудия					
Автопушка	6/12/24	2d12	1	10.000	ББ 6
Лазерная пушка	5/10/20	2d10+1	1	10.000	ББ 4
Ионная пушка	5/10/20	2d12	1	15.000	ББ 4
Плазменная пушка	7/14/28	4d8	1	25.000	ББ 6
Торпедный аппарат	10/20/40	4d8	1	100.000	ББ 10
Средние орудия					
Автопушка	7/14/28	4d8	1	25.000	ББ 8
Лазерная пушка	6/12/24	2d12+1	1	20.000	ББ 6
Ионная пушка	6/12/24	4d8	1	25.000	ББ 6
Плазменная пушка	8/16/32	5d8	1	30.000	ББ 8
Торпедный аппарат	12/24/48	5d8	1	110.000	ББ 12

Крупные орудия					
Автопушка	8/16/32	5d8	1	50.000	ББ 10
Лазерная пушка	7/14/28	4d8	1	40.000	ББ 8
Ионная пушка	7/14/28	5d8	1	50.000	ББ 8
Плазменная пушка	10/20/40	5d10	1	60.000	ББ 10
Торпедный аппарат	15/30/60	5d10	1	120.000	ББ 15

Корабельные орудия в «Звёздах драконов» можно разделить на пять типов:

Автопушки: орудия, использующие классические пороховые снаряды. Обладают неплохой дальнобойностью и бронебойностью.
Лазерные пушки: получают +2 к проверкам Стрельбы, так как им не нужно делать поправки на движение. В вакууме получают +2 к проверкам урона, в плотной или загрязнённой атмосфере и туманностях получают -2, при стрельбе через облако дыма получают -4 к урону.
Ионные пушки: работают по тем же принципам, что и бластеры пехоты. Если после попадания из ионной пушки цель в шоке или повреждена, бросьте d6. Если выпала шестёрка, цель не может выйти из шока в течение 1d6 раундов либо до успешной проверки Ремонта главным механиком – что произойдёт раньше.
Плазменные пушки: получают -4 к проверкам урона против целей, защищённых силовыми щитами, в остальном – почти что самые разрушительные орудия в галактике.
Торпедные аппараты: используют правила для ракет из «Дневника авантюриста». Каждая торпеда стоит 1000 и весит 80 кг (примерно одна двенадцатая тонны), занимая место в трюме.

Прочие улучшения

Каждое из этих улучшений стоит половину от базовой стоимости корабля (но не менее 25.000).

Ангар: корабль может хранить на борту и обслуживать один космический корабль на два класса меньше собственного, четыре корабля на три класса меньше или шестнадцать кораблей на четыре класса меньше.
Дополнительные каюты: корабль может нести на 50% больше пассажиров.
Дополнительные орудия: корабль получает два дополнительных слота под орудия.
Расширенный трюм: грузоподъёмность корабля увеличивается на 50%.
Усиленная броня: это улучшение может быть взято до трёх раз, и каждый раз оно повышает Броню корабля на 2.
Ускорители: Ускорение корабля повышается на 1.

Также на деньги, выделенные на покупку корабля, могут быть приобретены роботы (описаны в восьмой главе) или автодок для медотсека (описан в третьей главе).

Боевые посты

Персонажи игроков на борту космического корабля могут занимать один из следующих постов:

Командир: руководит остальными членами экипажа, отдавая приказы с мостика. Корабли легче среднего класса обычно не имеют отдельного командира. Ключевых

навыков для командира нет, но в некоторых случаях командир может использовать на врагов по радиосвязи навыки Запугивание и Провокация. Для командира важны лидерские и социальные черты.
Пилот: непосредственно управляет космическим кораблём. Корабль может не иметь ни штурмана, ни механика, но пилот у него должен быть. Ключевой навык: Вождение.
Механик: управляет системами контроля повреждений, щитами (если они есть) и реактором, также распределяет энергию между системами корабля. Ключевой навык: Ремонт.
Стрелок: ведёт огонь из корабельных орудий. Пилот может совмещать управление кораблём со стрельбой, но это требует разделения его внимания. На больших кораблях у каждого орудия есть отдельный стрелок, но один стрелок может управлять несколькими орудиями, если ведёт огонь по одной цели. Ключевой навык: Стрельба.
Штурман: управляет сенсорами и системами связи корабля. Он первый замечает грозящие кораблю опасности, в бою он помогает захватывать цели, посылает сигналы о помощи и глушит вражеские сигналы о помощи и делает многое другое. Ключевой навык: Информатика.

Помимо этих пятерых, на корабле, конечно, могут находиться врачи, абордажники, учёные и другие, но непосредственно в управлении кораблём заняты эти пятеро.

Мир «Звёзд драконов» полон волшебства, и в этой главе перечислены Мистические дары, которыми могут обладать обитатели галактики, и новые силы.

Мистические дары

Мистический дар (волшебство)
Навык: Волшебство (Смекалка)
Начальные пункты силы: 10
Начальные силы: 3
Этот дар даётся путём долгой и упорной учёбы и позволяет творить волшебные заклинания. Драконокровные чародеи смотрят на волшебников свысока, так как им магический дар даётся куда легче, и волшебники считались магами второго сорта на протяжение всей истории Империи Драконов. Неудивительно, что с началом Войны Драконов многие из них присоединились к Восстанию.
† Магическая отдача: если при чтении заклятий маг получает 1 на игральной кости, соответствующей его сверхъестественному навыку (вне зависимости от результата на диком кубике), он в шоке. Это может повлечь за собой ранение.
Силы: Взрыв, Волна, Доспех, Замедление, Зомби, Зоркость, Иссушение, Кукла, Маска, Невидммость, Неосязаемость, Ночное зрение, Оглушение, Ослепление, Паучьи лапы, Полёт, Поток, Превращение, Проворство, Призыв союзника, Разрушительное поле, Рассеивание, Свет/тьма, Смерч, Смятение, Сон, Стена, Стрела, Телекинез, Телепортация, Увидеть/скрыть сверхъестественное, Ужас, Управление элементами, Усилить/ослабить параметр, Ускорение, Щит.

Мистический дар (драконокровное чародейство)
Навык: Чародейство (Смекалка)
Начальные пункты силы: 15
Начальные силы: 2
Те, в чьих жилах течёт кровь драконов, часто с рождения способы творит магические заклинания. Драконокровные чародеи часто входят в знать Империи драконов и считают себя выше волшебников. Но среди драконокровных чародеев немало и бастардов, не признанных своими драконьими родичами.
† Магическая отдача: если при чтении заклятий маг получает 1 на игральной кости, соответствующей его сверхъестественному навыку (вне зависимости от результата на диком кубике), он в шоке. Это может повлечь за собой ранение.
† Аспект дракона: каждый драконокровный чародей должен выбрать себе драконьего предка, от которого будут зависеть используемые им аспекты:
Золотой, латунный или красный дракон: огонь
Белый или серебряный: холод
Чёрный: кислота или вода
Синий: земля или электричество
Зелёный: воздух или кислота
Бронзовый: вода или электричество
Медный: земля или кислота
Силы: Взрыв, Волна, Доспех, Замедление, Зомби, Зоркость, Иссушение, Кукла, Маска, Невидммость, Неосязаемость, Ночное зрение, Оглушение, Ослепление, Паучьи лапы, Полёт, Поток, Превращение, Проворство, Призыв союзника, Разрушительное поле, Рассеивание, Свет/тьма, Смерч, Смятение, Сон, Стена, Стрела, Телекинез, Телепортация, Увидеть/скрыть сверхъестественное, Ужас, Управление элементами, Усилить/ослабить

параметр, Ускорение, Щит.

Мистический дар (псионика)
Навык: Псионика (Смекалка)
Начальные пунктов силы: 12
Начальные силы: 3
Псионики черпают сверхъестественные силы из своей собственной психики. Они манипулируют материей, разжигают огонь, передвигают предметы одной лишь силой мысли. Для большинства жителей Империи Драконов псионика остаётся чем-то загадочным и пугающим,
† Психический всплеск: если ментальный маг получает 1 при проверке Псионики на игральной кости, соответствующей сверхъестественному навыку (не зависимо от того, что выпало на диком кубике), он оказывается в шоке. При критическом провале сознание
персонажа порождает психический всплеск, который вводит и его самого, и всех его союзников (если они провалят проверку Характера) в пределах большого шаблона в состояние шока. Это может повлечь за собой ранение.
† Психический кодекс: в Империи драконов к псионикам, ассоциирующимся у многих с ненавистными иллитдами, относятся настороженно, и все псионики в обязательном порядке должны пройти регистрацию и должны следовать так называемому психическому кодексу. Вкратце, это означает, что псионики несут двойную ответственность за преступления, совершённые с помощью псионических сил, и должны сообщать Имперской Комиссии по Псионическому Надзору обо всех своих перемещениях.
Силы: Взрыв, Волна, Дар воина, Друг зверей, Замедление, Зоркость, Иссушение, Исцеление, Кукла, Маска, Невидимость, Ночное зрение, Оглушение, Ослепление, Поддержка, Полёт, Полиглот, Поток, Проворство, Прорицание, Разрушителное поле, Рассеивание, Свет/тьма, Смерч, Смятение, Сон, Стена, Стрела, Телекинез, Телепортация, Увидеть/скрыть сверхъестественное, Ужас, Усилить/ослабить параметр, Ускорение, Чтение мыслей, Щит.